darilo: trije kosi Jokerjeve časovne table (šolski urnik to je)

www.joker.si

158

september 2006, letnik XV, *1390 SIT* (5,80 EUR)

Joker



JCT gangsterizira Games Convention in Legoland

Izboljšajte svoje poslovanje z vrhunsko tehnologijo

Povečajte svojo storilnost





Dell™ priporoča Windows® XP Professional.



Dell™ Optiplex™ Gx620 temelji na Intel® Pentium® D Dual-Core Procesorju, ki ponuja kvaliteto, zanesljivost in pravilen učinek, da obdrži uporabnika produktivnega. Tako kot se zvišuje vaša poslovna produktivnost, pridobite tudi PC popolnoma pripravljen za delo v omrežju, ki ga je lahko upravljati, je zanesljiv in narejen, da prinaša nizke stroške lastništva z najnovejšo tehnologijo.

Dell™ OptiPlex™ GX620

- Intel® Pentium® D Procesor 830 (2 MB L2 predpomnilnika, 3.00 GHz, 800 MHz FSB)
- Genuine Windows® XP Professional-ang.
- 2 x 512 MB DDR2 533 MHz
- 160 GB SATA II trdi disk 7.200 obr/min
- 16 x DVD+/-RW z možnostjo obojeslojnega zapisovanja
- 10/100/1000 Mbps Gigabit mrežna kartica
- ATI Radeon X300 DVI/VGA grafična kartica
- Garancija: 36 mesecev

232.200 SIT

968,95 EUR

Cena vključuje DDV.

INTELGX6-522DUAL



E-kodo v pišite na spletni strani www.fmc.si

Možnost plačila na 24 obrokov!

Za več informacij pokličite na 01/520 59 00, 03/428 49 00, 05/677 96 72

ali poglejte na www.fmc.si!

POOBLAŠČENI PARTNERJI: Ljubljana: Abit d.o.o., Advant d.o.o., CGS plus d.o.o., Miška d.o.o., Skill Informatika d.o.o.,Traffic Design d.o.o. - Ribnica: Bitis d.o.o. - Šenčur: Infotim Ržišnik & Perc d.o.o. - Žalec: His d.o.o. - Nova Gorica: Bilaz d.o.o. - Šempeter pri Gorici: Ires d.o.o. - Maribor: Energodata d.o.o., Org.Tend d.o.o. - Murska Sobota: Minicom d.o.o. - Ravne na Koroškem: Infosys d.o.o.

Easy as



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 158
september 2006
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT
Sergej Hvala

UREDITELJ NA/TLAČENKE™
Martin Žumer

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Snail, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86, marketing@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
CDja in DVD so sestavni, neodtujljivi deli revije!

OZNANILA

Večina tokratnih oznanil je s sejma Leipzig Games Convention, kamor se je odpravila 7-članska odprava JCTja. Spali smo v dveh posteljah. Zakaj? Navi smo gentlemansko dali lastno.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Dostikrat penimo nad mankom kulture v kinu. Upravičeno, zakaj število čvekačev, jedcev smrdljivega popkorna, srebačev gaziranih vodic in puščalcev razdejanja za sabo je naraslo čez vsako mejo. Povsem se strinjam z Davidom, ki se je par mesecev tega na strani zaklel, da v kino ne stopi, dokler pristojni ne uredijo stanja. Saj, ako so preveč ohrni, da bi zaposlili kupek silakov, ki bi pazili na to, ali med predstavo kdo na ves glas govoriči, opravlja telefonske klice in meče kokice v luft, je njihov problem, če ostanejo brez publike, ki da nekaj na kulturo. Sranje, em, stanje bi se hitro uredilo, če bi par bilderjev po predstavi stopilo pred vrata in vsakogar, ki je za sabo pustil svinjarijo, pripravilo k temu, da jo pospravi. Da tak ne bo prišel več v kino, pravite? Odlično! Na vsakega njega bosta karto plačala dva normalneža.
Res pa je tudi, da te taka stoka ob živce spravlja le, dokler ji pustiš, da te. Dokler si želiš, da bi se spremenila, dokler upaš, da je v njih nekaj potrebe po iskanju ter izboljševanju samega sebe, kar naj bi bila definicija homo sapiensa kot nasprotja homo debilusa. V trenutku, ko dojameš, da taki pač so in da njihove patetične runkeljske eksistence ne more spremeniti nič, saj sami nočejo, da bi bili karkoli drugega od hodečega skupka potreb & nagonov, si svoboden. Kaj naj storim urihtani gospodičnici, ki pol predstave veselo gobca po svojem roza mobilcu? Kaj naj z Rji, ki se pogovarjajo, kot bi bili doma v dnevni, in ob odhodu pustijo za sabo tako, da je izraz svinje zanje žalitev? Naj penim, si kvarim film, zgubljam živce, uporabim fizično silo? Eh. Zenovsko se nasmehnem in sem vesel zanje, da so lahko vodenoglavo srečni v tem objemu zabave, samopašnosti, reptiljih možganov ter potrošništva. Kajti že jutri se lahko doba nedolžnosti po libanonsko konča. In potem ne bo srečen nihče več, ne razumnik, ne kino govedo. Kajti tedaj bo nastopil čas resnične zlobe. **Sneti**

OGLAŠEVALCI

Naslovka je gangsterska, zakajti na njej je Šerif Revolver Banda, kateri caruje Gospod Rožnati.

Leipzig je s slabega pol milijona prebivalcev komaj štirinajsti na lestvici nemških mest in je že v evropskem, kamoli svetovnem merilu, nepomembna vas. A kraj, ki je svoje germansko ime izpeljal iz lužiške srbščine in pomeni nekaj v stilu 'lipovega', je čez noč postal prvo prizorišče igrarske branže. Zaradi prejšnji mesec obelodanjene usode E3ja in ker je Tokyo Game Show prejapanski ter prekonzolastičen, so bile (in bodo tudi v prihodnje) oči zapadne & slovenske igroljube javnosti uprte v center dežele Saške, kjer že peto leto organizirajo Games Convention. Ne po naključju, kajti mesto ima močno sejmarsko tradicijo še iz srednjega veka, pa tudi za časa hladne vojne – Leipzig je bil namreč v Nemški demokratični republiki – je gostil glavne smenje vzhodnega bloka. Ko so par let tega zgradili sodobno razstavišče, ki se spričo velikanske polkrožne prozorne strehe in steklenih povezovalnih hodnikov zdi nekaterim kar preveč futuristično, se je najprvo porodila zamisel o tehnološki prireditvi. Ker je 'resno' računalništvo že pokrival hannovrski CeBit, ostale tehnikalije pa IFA v Berlinu, so kravatniki smelo izbrali digitalno zabavo. Odločitev je bila na mestu, saj je Nemčija trg, na katerem je naša panoga v zadnjem dvanajstmesečju pridelala skoraj milijardo evrov čistega dobička, poleg tega je po neslavnem zatonu londonskega ECTSa in splošni neenovitnosti britanskih šovov praktično edina taka evropska razstava. In za razliko od podobnih dogodkov, ki so praviloma rezervirani za strokovno srenjo, torej novinarje, razvijalce, založnike ter distributerje, je Games Convention odprt širokim množicam. Naše negodovanje nad hordami najstnikov gor ali dol, poteza se obrestuje vsem. Več kot 160.000 plačilnih obiskovalcev krat 10 evrov po vstopnici prinese organizatorju kar nekaj gotovine, zaradi česar je razstavljalski prostor lahko cenejši. Paviljoni so sicer prijetni in izvirni, a manjši in skromnejši od onih v Los Angelesu, zato stane udeležba založnika desetkrat manj kot v ZDA. Pri tem je učinek zavoljo trikrat večjega obiska in neposrednega stika s končnimi uporabniki nekajkrat večji. Zmagovit recept, torej.

Vsak tak poslovni izlet na zahod me pripravi do preklinjanja usode, da svojo nadarjenost, sposobnost in modrost razdajamo na najbolj usranem ter zaplankanem trgu. Naše igrarsko področje je zaradi majhnosti v lulčku in luliki, saj Slovenije ni na zemljevidu industrije, ki jo tako trudoma podpiramo. Ker se vse prične in konča pri denarju, je stanje temu primerno: distributerji ne udejanjajo nikakršnih dogodkov ob pomembnih izidih, štacune bi bolj pasivno le stežka prodajale, uradnih reklam za igrovje, ki bi nedvomno dvignile občo prepoznavnost te sorte zabave, domala ni, bera izdelkov, zlasti konzolnih, je pomanjkljiva, in še bi lahko naštevał. Kajpakda se je nespametno primerjati s štiridesetkrat večjo, stokrat bolj profesionalno, osveščeno in razvito Nemčijo. A vseeno si ne morem kaj, da ne bi glasno vzdihoval ob akcijah, ki jih vodijo tamkaj. Veriga tehničnih blagovnic Saturn je denimo za časa sejma uvedla stalno povezavo med sejmiščem in glavno železniško postajo (mimogrede, slednja je taka, da gredo vanje vsi slovenski kolodvori, pa čak i koprska luka ter brniški aerodrom) – s floto desetih rumenih, ustrezno polepljenih hummerjev, ki so vozili v strnjeni koloni in bili prava paša za oči. Za krono jim je sledila še 12-metrska zamorska izvedenka taistega avtomobila, ki jo je častila nemška veja THQja. Gneča za prevoz je bila seveda umevna, ampak hej, tudi mi smo bili pripravljeni v Legolandu stati tričetrt ure za dveminutno drčo. Naslednji primer globine marketinškega budžeta je Intelovo vsenemško tekmovanje v simulaciji Live for Speed. V navezi z BMWjem so skonstruirali več ducatov formulaških šasij, jih opremili z računali, volani in velikimi LCDji, nakar vse skupaj že par mesecev vlačijo gor in dol po Germaniji ter iščejo najboljšega volanizatorja, ki bo z zmago v januarskem finalu domov odpeljal čisto svoj BMW M6. Avto, to je. Tak s 507 konji.

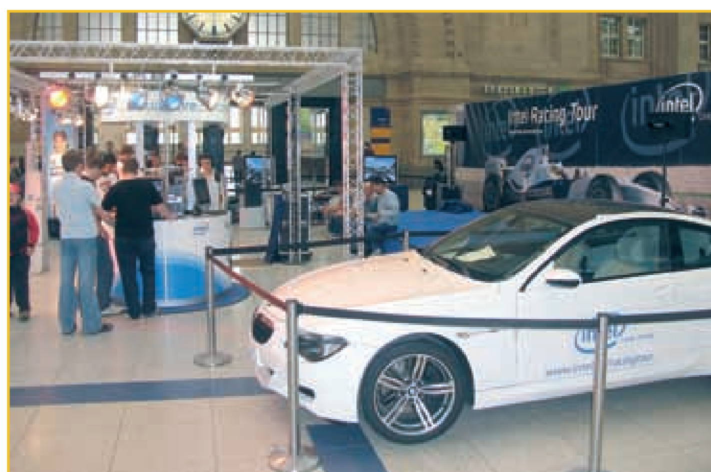
Ampak naj se tam obračajo še tako veliki novci, nečesa ipak ne premorejo: novinarjev s kritičnim, zajebanim in razgledanim – torej tipičnim jokerjevskim – pogledom na dogajanje. Predstavniki sedme sile iz nemških, pa tudi ostalih igričarskih medijev, so zvečine grozoviti amaterji (ker tuji tisk redno spremljamo in beremo nekakovostna besedila, ki jih prodaja le ozaljšanost z bombastičnimi grafikami in velikanskimi slikami, to upam trditi brez slabe vesti), ki se otroško navdušujejo nad nekaterimi res bednimi demonstracijami, recimo NFS Carbon, oziroma poročajo s predstavitev nadaljevanj tipa HL Episode 2, čeprav jasno priznajo, da serije sploh niso igrali. Pri tem zastavljajo taka vprašanja, da bi se poznavalec vprašal, če so nemara dogodek zamešali s kmetijskim sejmom. Njihove misli, posredovane javnosti, so superlativne, nekritične zavajajoče in kratkovidne, kot bi pisali za slaboumni Bravo, ne za strokovni cajteng. Samo ena od premnogih cvetk s spletne strani Eurogamer, ki je splovitev svoje nemške inačice pospremila z velikanskim štantom na šovu: *'V Carbon bo vključen povsem nov element v seriji, driftanje, pri katerem bomo zbirali točke s kombinacijami zdrsev skozi ovinke.'* (Vsak priseben igričar ve, da je bilo vse to že v tri leta starem prvem Undergroundu.) Ob tako nezahtevni novinarski srenji ni čudno, da so tiskovne konference na izredno nizkem nivoju. Za Warcraftov dodatek tako izveš zgolj, da bo vseboval 'mehr Zauber und neue Welt', pri predstavitvi Crysisa je bilo polovico časa posvečenega poudarjanju mehkega senčenja (še dobro, da niso izpostavili, da bo grafika 3D), dočim se je po videnem uvodu v Mark of Chaos, ki je zgolj spektakularen filmček in nima s samim igranjem nobene veze, celotna ekipa časnika GameStar.de strinjala, da bo ta špil pa očitno res iber ales. Ne pravim, da so vsi taki, ampak vsekakor to vidim hudo prevečkrat. Takih gluposti se ne da kompenzirati niti s čredo hummerjev.

Ob tej priliki velja izpostaviti očitno možnost, da si prireditev Games Convention, ki pod črto po zanimivosti vseeno ne zaostaja dosti za preteklimi E3ji, ogleda tudi slovenski igrarček

Ker je velika večina razstavljalcev in obiskovalcev na Leipzig Games Conventionu najavila vnovično prisotnost prihodnje leto, bojazni za bojkot v slogu E3ja ni. Zategadelj velja ob tej priliki izpostaviti očitno možnost, da si prireditev, ki pod črto po zanimivosti vseeno ne zaostaja dosti za preteklimi E3ji, ogleda tudi slovenski igrarček. GC 2007 bo potekal od 23. do 26. avgusta, kar je docela prikladno vsem stanovom. Do Lajpciga je od oka 850 kilometrov, kar je resda preveč za enodnevno avanturo, vendar so nastanitve relativno ugodne, podjetni sejmarji pa so na obronku razstavišča uredili taboriščni plac, ki daje vsemu skupaj malce woodstockovski videz. Kdo ve, morebiti se pojavi dovolj veliko zanimanje, pa gremo v španovijo s kako agencijo in pripravimo ekskurzijo.

David Tomšič





Vista se počasi materializira

Po letih zastojev, nategunstva, rezanja funkcij in prestavljanja datuma izida, za Visto nemara le obstaja luč na koncu predora. Razvoj napreduje s polno paro, saj so nove inačice na voljo skorajda tedensko. 1. septembra je tako uletel Release Candidate 1, kar pomeni, da je sistem skorajda končan in da pred zapekom na zlati plošček najverjetneje ne bo deležen večjih sprememb. Izid angleške različice koncem leta je zato čisto realen (slovenska varianta je planirana za pomlad). V primerjavi z beto 2 je največji napredek opaziti na področju strojne in programske združljivosti, uporabniškega vmesnika ter odzivnosti. RC1 je na voljo vsem lastnikom širokopipičnih povezav, saj je Microsoft strežnike odprl vesoljni javnosti. Edina težava je pridobitev ključa: tega so dobili le registrirani preizkuševalci, drugi pa si ga boste lahko enkrat do konca meseca priborili na *microsoft.com/windowsvista/getready/preview.mspx*. Zadevščina bo povsem legalno delovala do prvega junija 2007, nakar bo treba odšteti keš za eno od polnih inačic. Verzij bo pet, za domače uporabnike bodo na voljo tri (Home Basic, Home Premium in Ultimate), koštale pa naj bi od 200 do 300 EUR.

Itunes Movies

Ko to berete, je Applov filmarski doldajalni servis morda že v polnem zagonu. Podjetje je namreč napovedalo, da bodo težko pričakovani Itunes Movies na voljo enkrat v sredini septembra. Prefriganemu Jobsu je po mesecih pregovarjanj tako uspelo prepričati mastodontske filmske studije, čeprav so ti sprva zatrjevali, da nikoli ne bodo pristali na masovno spletno distribucijo s fiksno ceno. A kjer denar blodi, tam bikovo sranje hodi, in uspeh muzikaličnega servisa je bil očitno dovolj velika vaba. Apple bo tako Američanom (bogsigavedi, kdaj bo reč na voljo Evropejcem) v spletni štacuni ponujal filme polne dolžine, in sicer po 15 dolarjev za najnovejše naslove in 10 za starejše. Trgovska mreža Wal-Mart nad tem menda ni navdušena in je studijem sprva grozila z izločitvijo njihovih izdelkov, zdaj pa pritiska za znižanje cene DVD-ploščkov. Čeprav ni dvoma, da je marsikdo pripravljen nekaj dolarjev več za lično škatlico in potiskan plošček, štacunski velikan internetni prodaji ne pusti niti trohice prednosti.

Novi segwayi

Najbrž se spomnite Segwayjevih širokoustnih bahanj o revoluciji osebnega transporta, ko so prvič predstavili svoj električni nagib-skuter. Podjetje je predvidevalo, da bodo na leto prodali od 50 do 100 tisoč primerkov. In najbrž bi jih, če cena ne bi bila astronomska. Tako so od 2003 v promet uspeli spraviti vsega nekaj deset tisoč skuterčkov (v Pragi, si jih je moč v turistične namene izposoditi na vsakem vogalu). A Segway ni obupal, temveč je predstavil povsem nova modela. I2 je popreproščen naslednik izvirnika in omogoča nagibanje v vse smeri, ne le naprej in nazaj. Artefakta tako ni več treba usmerjati z ročkami, temveč samo z gibanjem telesa. Najvišja hitrost znaša okoli 20 km/h, doseg z enim polnjenjem pa kakih 40 kilometrov, seveda v odvisnosti od korpulentnosti nošenega osebka. Bratec X2 je po drugi strani večji, premore višjo razdaljo od tal in je odet v grobe pnevmatike. Povrhu ima softver, ki omogoča uspešno premagovanje neravnin. Nekakšna offroad verzija torej, najbrž kar pripravna za postavljanje na plaži. Tudi tema modeloma pa napovedujemo slabo prodajo, saj že I2 stane 5000 dolarjev, X2 pa ustrezno več.



● Če že imate vse ostalo, je tole milijonsko električno čudo najbrž kar zanimiv nakup.

GP32, XGP, GP2X

Brez panike, razlaga družinskih vezi med temi divje nedomišljijskimi inicialkami je dokaj enostavna. GP32 je ročna drkalica korejske firme Gamepark, ki je pred leti vzbudila zanimanje s svojo odprtokodno, na Linuxu temelječo zasnovo. Mogla je predvajati filme in emulirati vse mogoče, porajtali pa so jo predvsem zanesenjaki nad homebrewom (doma spisanim programjem), saj komercialnih iger praktično ni bilo. Po razcepu firme je drkamož dobil konkurenčna naslednika: modela XGP in GP2X. Na sejmu v Leipzigu je imel rahlo zmedeni stojničar na ogled pol ducata slednjih. Gre za oglato črno čudo, ki more po zgledu predhodnika prebaviti vsakovrstne, tokrat na SD-kartico stlačene datoteke, od diviksov prek empetrijev do fotk. Emulatorske sposobnosti in domovarilska scena takisto ne izostanejo. Kablovno je moč zadevo povezati s televizorjem, dočim z računalom čveka po USBju, ker brezžičnosti ne pozna.

Bližnja vtisa ob poslatu sta bila zajetnost z nezgrešljivo plastik-fantastik avro in nekam bledikav zaslonček. Na drkalih so telovadili Day of the Tentacle in par špilov, za katere je bilo boleče očitno, da so jih spacali doma, tako da šant ni bil med najbolj obljudenimi. In kje ga lahko zanimajoči se ubodete? Ponj je treba v kako spletno štacuno, denimo na *www.gp2x.de*. A ker hočejo zanj hudo mastnih 185 evropejčkov, je v želji po večopravilnosti nemara smiselneje investirati v s kineskim pomagalom opremljen DS.



● Na trgu, kjer mastodontsko dominirata DS in PSP, bo tudi ta ročna drkalica, podobno kot gizmondo, zelo verjetno ostala zaprta v navdušenski niši.

Philipsova LED-tkanina

Šminkerji in pozerji vseh starosti, pozor! Philips je pokazal povsem delujoče kose oblačil s tehnologijo lumalive, ki omogoča izris svetlobnih vzorcev. Gre za preprost trik: v tkanino je vdelana mreža drobčkanih svetlobo oddajajočih diodic, ki so do vključitve menda docela nevidne. Tkanina lumalive naj bi bila na otip enaka navadnemu blagu in tako primerna za vsakodnevno nošenje ter celo spanje. Pomislili so tudi na praktično uporabnost, zato so ledice trpežne, napajalno enoto pa je pred pranjem moč ločiti. Potencialnih rab je neskončno, od postavljaških majic do pohištva s spreminjajočimi se vzorci. Kul bi bilo, če bi v eno od prihodnjih inačic vdelali možnost programiranja, in sicer čez brezžično povezavo. Zamislite si majico s tekstom, ki se ga da spreminjati prek mobilnika. Ultimativni babohvatni pripomoček!



● Lumalive majica, zanimiv motiv in uspeh ne more izostati. Razen če si gnilkast zombi.

Še ena igričarska kartica

Fabrikarji so očigledno mnenja, da so jim prazna razširitvena mesta na matičnih ploščah v sramoto, in so se pošteno spravili k tuhtanju novih načinov njih zapolnitve. Na udaru smo predvsem igričarji: najprej je s fizikalnim pospeševalnikom uletela Ageia, nato je Bigfoot Networks predstavil kao-gejmersko mrežno kartico za 250 dolarjev, sedaj pa se oglaša kup Izraelcev, ki trdijo, da so iznašli način za pospeševanje umetne inteligence. Aiseek naznanja, da je njihov procesor intia pri premlevanju umetne pameti sto- do dvestokrat hitrejši od osrednjega tiktakala. Njihova vizija predvideva špile z razsežnimi svetovi, polnimi brihtnih silicijčkov. Ti bi se pametno muvali naokoli (nič več zatikanja v nevidne ovire!), realistično simulirali čutila kot sta vid in sluh, ter se pametno odzivali na topologijo terena. Ne sliši se slabo, a kot dokazuje physx, je teorija eno, nagon programerjev k dodatnemu delu pa nekaj drugega.


SAMSUNG

ŠAPNE KONZOLE

Obstaja skupinica ljudi, ki je legendarne igratorje obdelala tako, da pašejo v Aggressorjeve ročice. Zdaj jih nosi s sabo na sestanke vegetarijanskih skrajnežev in jih živcira z zvoki mesenega razčefuka.

Akoravno je šraufanje vsled očitnih razlogov ponavadi domena namiznih računal, imajo tudi konzole svoje zanesenjake. In če tod odmislimo navijanja ter podvige z vodnimi hlajenji 'xboxa pri 360 stopinjah Celzija', nam ostane hekanje v smeri večje priročnosti. Kako izboljšati slednjo, povprašate? Odgovor: konzole spod televizorja malce obtešeš s sekiro, pa imaš domačo prenosno drkalico! Zakaj bi pa to hotel? Ker vem, da vas večina Joker čita na stranišču, si nemudoma odgovorite na vprašanje, kako bi tjakaj odnesli konzolo plus TV. (Le SmrKu ni treba odgovarjati, ker ima oboje že tam.) Kdo se zdaj smeji, a?

Na podobno misel je februarja 2000 prišel Benjamin Heckendorn. Ker je praktičen človek in povrhu Američan, za katere iz filmov vemo, da imajo a) garažo z orodjem, b) v bližini trgovino z vso mogočo elektroniko, je znančev atari 2600 razmontiral in nato sestavil tako, da ga je mogel odnesti tjakaj, kamor gre še cesar peš. In obsedenost je bila rojena. Ben je namreč od tedaj začopatil vse mogoče sisteme, od NESa prek mega driva do playstationa 2, da so spod njegovih rok prišli shujšani in brez repa, ki navadno paše v vtičnico. Umotvori so dejansko uporabni in predvsem niso videti kot kitajski plastik-fantastik, iz katerega popadajo knofi v trenutku, ko postane v igri vroče. Heckendorn sicer ni bil čisto prvi, ki bi mu kaj takega prišlo na misel, a zaradi brezhibnosti njegovih pogruntavščin ter ogromnega števila njih je med zanesenjaki postal kulten. Hkrati pa v mnogočem zaslužen za cvetočo skupnost posnemovalcev, ki doma mlade konzolice povezujejo v cunje, da bi ne preveč zrasle. Ups, napačen film.



Titule najstarejših igričarskih odpuljencev nosijo možje in žene, ki so posedovali atari 2600 oziroma vanj drezali pri sosedu. Prenosni VCS je torej za te dedke in bakice (Tepu te bom! - Sneti) pravšnje darilo. Pazite le, da ne zapadejo v prehudo nostalgijo.



Colecovision je pri nas manj znana konzola, ki je eksistirala od avgusta 1982 do propada v letih po zloglasnem zlomu trga 1983. Zaščitni znak je bila številčna tipkovnica, poganjala je tudi igre za VCS.



Kakšen stocolski HDTV neki, tale liliputanec je za Halo najboljša stvar! Mikroskopa ni v paketu.



Največji problem pri starih konzolah predstavljajo velike kartuše. Hakeljc pri tem miniaturnem NESu je, da prav nemarno štrli iz zadnje strani.

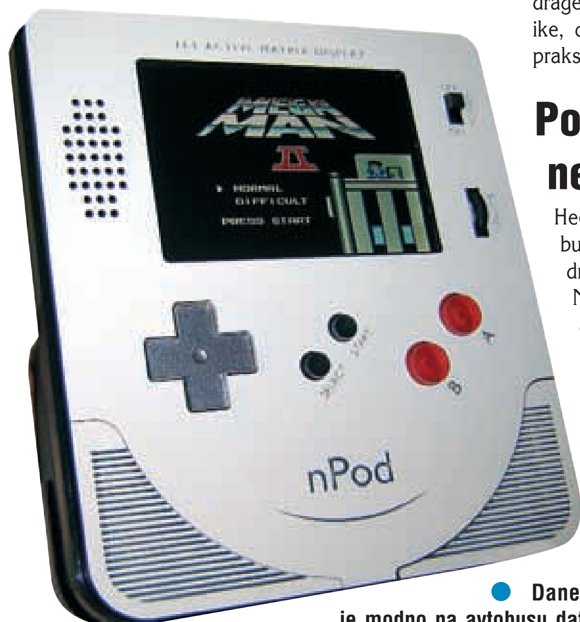
Pod žago

Kako pa jim uspe konzole, kjer se elektronika že tako gneči, še pomanjšati in jih obenem spariti še z baterijami? Ustvarjalci starejših igralnikov pravzaprav niso imeli tako kočljivih dilem glede prostora kot danes, ko je treba v kišto zbasati še nemajhen hladilnik in diskovje. Zato je v ohišjih ter vezjih tedanjih naprav ic mnogo praznega prostora in prva naloga zanesenjakov se ga je, kakopak, odkrižati. Plošče s čipovjem razžagajo, odvržejo prazne dele, zamenjajo glomazno elektroniko iz prejšnje tehnološke epohe (velike tranzistorje, modulatorje) z modernimi miniaturami iz lokalnih trgovin, zopet zvežejo in molijo, da bo reč delovala. Če ne deluje, vzamejo večje kladivo. Na tem mestu se včasih uporabijo tudi azijske izgruntavščine v obliki celotnega čipovja starih konzol v enem samem čipu – take povečini izdelujejo za piratske plagiate in novodobne sisteme 50-iger-v-veseli-palici. Hecno je, da kraj njihovega izvora pravzaprav ni znan; domneva se, da pridejo iz zakotnih kitajskih vasic onkraj rumene reke. Zato so dokaj nezanesljivi in če hočete uporabiti tak 'NES-on-a-chip', ga je treba poprej obvezno temeljito pretestirati.

Zraven gredo baterije inu seveda ličen LCD-zaslon. Te navadno iztrgajo prenosnim tevejem, ki jih imajo Američani mnogo na zalogi. Ohišje zna biti večji problem, saj imajo le redki elektrotehniki na voljo mizarsko

delavnico. Nekateri uberejo frankenštajnovski pristop in se znesejo nad izvirno šatuljo, ki jo nato skušajo nekako zbiti nazaj v pomanjšani obliki. Ampak videz takega pankrta je obvezno kineski, tako da tisti z več estetske žilice posežejo po izrezovanju plastike ali celo nje modeliranju na vakuumski mizi. Če ste imeli priložnost v osnovni šoli pri tehnični vzgoji rezati in s toploto zvijati plastiko ter si smoditi prste – to je to.

Zaključimo lahko, da je treba za tovrstno udejstvovanje imeti vsaj nekaj konkretnega orodja in znanja elektrotehnike, za začetek spajkanja in lotanja. Nakar je treba skuriti nekaj drage elektronike, da dobimo prakso.



Danes je modno na avtobusu dati vsem vedeti, da imate hodimoža. Grem pa stavit, da noben ne igra melodij z osembitnikov.

Pogum nekaj velja

Heckendorn je za nadebudneže lani izdal knjigo s podrobnimi vodiči po preobražanju NESa, SNESa, playstationa 1 in atarija 2600 (Hacking Videogame Consoles; z nekaj sreče jo lahko zahakljate na Amazonu). Njegova stran *http://benheck.com* je središče skupnosti, katere umotvore si lahko ogledate na forumu oziroma na splošni pagini *http://portablesofdoom.org*. Kot je razvidno, je eksperimentatorjev dovolj, resni izdelki pa uletavajo zlasti od osebkov z dostopom do vakuumskih miz za modeliranje plastičnih mas, s katerimi se da izdelati zelo lepa ohišja, ki spominjajo na profesionalne serijske konzole. Za primer odjadrajte na *www.portablesystems.net*. Taki resnejši mutatorji konzol, vključno z Benom, svoje izdelke sem in tja tudi prodajo; koštajo vas od 200 zelencev za starejše modele do krepkega tisočaka za prefinjeno predelane PS2. Stroškovno je dejavnost jako odvisna od izbire komponent. Švohotnejša baterija in ekran se dobita za pehar bigmekov, medtem ko je kvalitetnejša oprema omenjenih predelav N64 in PS2 lahko kar draga.



Stric Ben je s kompjuteriziranim rezalnikom plastike in kovine vkup dal tudi svoj najnovejši projekt, čisto zaresni prenosni xbox 360. Če do sedaj niste, zdaj zagotovo veste, česa si želite letošnji za Božič.

Cene kajpak veljajo za čezlužno deželo odvečne elektronike. A tudi pri nas bi se stvar nedvomno dala poskusiti, zato čakamo na kakega frika, recimo vas. Nemara vas reč zagrabi in boste odtihmal zviška gledali na vse, česar se ne da pospraviti v žep. Okej, raje nahrbtnik, ker se človek vseeno ne more znebiti občutka, da so nekatere od teh stvaritev bolj pozerske kot prenosne. Ampak hej, špilanje Ninja Gaidena na avtobusu je mega, pa čeprav mi taleča se plastika smodi hlače!



Sneti popiše dogodljaje v JCTjevi za spoznanje sprevrženi rajži po Nemčiji, ki je obkrožala igrarski velesejem Leipzig Games Convention, nakar da v izdatno plodni navezi s sotrpini – LordomFebotom, Casom, Navi, Aggressorjem, Lunijem in Yohanom – z lica mesta vedeti, kakšna bo bližnja špilavna prihodnost.

Die Spiele aus-unter die Linde



Ni bilo težko biti impresioniran nad lajpciškim špiloshodom *(www.gc-germany.de)*, ki je na sejmišču Leipzig Messe na obrobju mesta tekel od 23. do 27. avgusta. Zlasti ne osebi, ki take sorte zletu vsega igrarskega še ni prisostvovala. Petdnevna prireditev je v nedrja že lani zvabila 134.000 obiskovalcev, letos pa je po sejmišču mrgolelo nič manj kot 184.000 vreč kosti ter špeha. 2600 od teh nas je bilo žurnalistov iz 38 držav (leto poprej: 2000 iz 26 dežela), kar je nemalo. Pri tem nam je bilo posebej všeč, da je bil prvi dan namenjen le profesionalcem in novinarjem (E3 je bil kao ves tak, ampak samo kao), šele naslednji štirje so bili v zameno za evrskega desetaka odprti široki rulji. Ja, 184 tisoč ljudekov je ogromno in gneča ni bila majhna. A vendarle je bila po nemško urejena, saj v njej ni manjkalo enšuldigungov in cestnih umikanj vsak na svojo stran prehoda. Prav tako je bila rahlo nenavadna po strukturi, saj v njej ni manjkalo starejših in, čudo vseh čudes, žensk. Ne, ne hostes, saj so te po prvem, novinarskem dnevu večinoma pobrale šila in kopita ter nikdar več ne pokazale v usnje tesno odetih češpeljnih bradavičk (ali bradavičastih češpelj, odvisno od izrabljenosti subjekta). V zameno je običajno prevlado testosterona blažil estrogenski valček čisto navadnih dečev v majicah in kavbojkah, nekako takih, kot jih srečaš na slovenskih ulicah, le v povprečju bolj blontnih ter rodovitno zalitih, mnogih s spremljevalci, a tudi brez njih. Je mar obojespolna špilavska Meka bliže kot na Daljnem vzhodu? Je mogoče, da tako blizu leži država, kjer te vsakdanja pripadnica nežnejšega spola, ko omeniš Half-Life 2, ne pogleda, kot bi bil kužen? Morda. Skratka, uradni podatek pravi, da je bila slaba polovica vseh prisostvujočih starejših od 20 let in da je bilo punc 17 odstotkov.

Vzdušje je bilo tako skorajda idealno in nasploh je LGC ena taka fina & fejst prireditev. Bleščave ter suvanja je resda nekaj manj kot na E3ju, saj so razstavni prostori manjši in cenejši, hostesovje pa je redkejše in manj plastično, komur je to pomembno. Še najbolj je motila usmerjenost kolobocije v Nemčijo, ki je dogodku dala za spoznanje vaški pečat oziroma je odžrla nekaj prepotrebne mednarodnosti. Zajeten delež od 368 razstavljalcev je namreč uletel iz Nemčije und Avstrije in kazal robo, v prvi vrsti namenjeno germansko



Razirermaher Wilkinson je imel v Nemčiji tekmovanje v NFS Most Wanted, katerega finalist bo odšel merit moči z Japanci na Tokyo Game Show.



"Dodatek za World of Warcraft bo imel novo ozemlje." Publika kriči. "In nove čarovnije!" Občinstvo je v ekstazi. "Pa tri nove pipce!" Rulja omedli.

govorečim, od številnih avantur prek frpjev do strategij, ki jih bomo v prevodu iz jodlarščine videli kasno ali sploh ne. Paraworldi, War Fronti in Spellborni so pač borno nadomestilo za nekatere v svetovnem merilu težko pričakovane špile, ki so umanjkali. Vendar v sami srži blazne razlike glede na E3 in Tokyo Game Show ni bilo. Štanti so bili kljub vsemu dokaj zajetni, kričeči in okičeni z dodatki, od skejterskih ramp prek miz za pink ponk in bolidov F1 do čisto pravega dirkališča za karting. Nadalje je sejmišče veliko, čisto in s svojo zasteklenostjo ter zelenimi površinami v sredini že kar futuristično; osebje je prijazno in spika di ingliš zer gut ja ja; parkirnih površin je dovolj, do prizorišča pa vozijo javna transportna sredstva tako iz Leipziga kot iz bližnjih mest, recimo Halleja, kjer je bival JCT. Prireditelji so koncem štartnega dne poskrbeli za simpatičen žag-session nizozemskih metalcev Within Temptation, s čimer so skušali potolažiti tiste, ki smo nesrečno ostali brez kart za gala prireditev. Taistega večera se je namreč v operni hiši Gewandhaus v središču Leipziga odvil pražnji koncert, kjer je imel uvodni govor Will Wright in je praški filharmonični orkester izvajal znano glasbo iz iger, kot so Final Fantasy, Anno 1701 ter Castlevania. Naslednje leto se zaprmej prijavimo šest mesecev vnaprej, a že sam obstoj takega koncerta pove dosti o poletu organizatorjev. In definitivno je za nas profije važno, da izkaznica 'press' nekaj velja, saj se tu vanjo zre s strahospoštovanjem, ter da razstavljalci talajo urejene plošče z mnogo slikovnega materiala. Na E3ju je bil vsakdo industrijski poklicnež (v resnici 90 % folka prodajalčkov, Azijcev in članov založbe Orangutanus), tako da si bil tam z novinarskim pildkom malodane vreden posmeha, medtem ko so založniki snov za medije lenuharsko zdajali kar na internet. Seveda v bornem obsegu in ločljivostih, primernih za spletne strani. Ta podkupljene.

No, temeljni razlog za opevanje Leipzig Games Conventiona je njegova dostopnost vsakdanjemu Slovenceljnu. Bistvene podatke o obisku je zapisal LordFebo v uvodnjaku, in res razdalja 850 kilometrov ni nič takega, česar se ne bi moglo premagati z nekaj prišparanega cvenka in dobre volje. Par sto evrov le imejte na strani, saj je Nemčija draga, zlasti v smislu vstavljanja reči v gornjo orifiko in njih izstavljanja v predelani obliki skozi spodnjo. Južine so na urbanih področjih redko pod deset evrov, dočim te hočejo na drugače zastonjskih avtocestah za scalosranje ocenkati za pol evra. Luni na tako izsiljevanje ni pristal, zato je na nekem počivališču skočil za zid ter junaško prodrl na otroško igrišče, nakar si je na vrtiljaku odpel hlače in med kavbojskim vriskanjem izdatno poscal igrala. (Saj ni res. Vsaj vse ne.) Zlasti se spomnite, da na prizorišče vzamete sendvič in steklenico vode, saj sta žrtje in pitje tam draga kot žafran. Dva evra in pol za 0,75 litrčka eviana je tipična cena. Ampak dobro, nasvete na stran – poanta je ta, da udobnejše in cenejše priložnosti od leipziške za izkus vzdušja, ki ga nudi velik igričarski sejem, ni. E3 je bil čezlužen, neodprt za splošno publiko in ga kanijo naslednje leto preoblikovati v event zaprtega tipa, njegovih eventuelnih manjših odvrtkov še niso uredili, Tokio je šestnajst ur letalskega poleta proč, Austin Game Conference je v Teksasu ... Če vas količkaj ima, da bi take sorte pripetljaj doživeli osebno, Leipzig naj torej bode.

Odprava zelenega smrklja

Vam pa pri tem nekaj polagam na srce: sami pojdite ne. Bil sem solo tako v Los Angelesu kot v Tokiu in povem vam, da je ogled špilosejma & dežele brez dobre družbe kot goveja juha, v kateri se je namesto krave razkuhal neslan tofu. Tokrat je bilo neprimerno bolje, zakaj na dojčland-trip se nas je s kombijem odpravilo kar sedem. Žur je bil že na cesti. Še pred Kar-



Relativna praznina na fotografiji razloguje v prvem dnevu, ko je bil sejem odprt le za profesionalce. To smo mi, da ne bo pomote.



Rožnata barva je označevala plac za tekmovanje v Buzz: The Gay Show. Nagrada je bila ekstra velika igralna palica, a ha ha ha. Khm.



Nemški založnik 10tacle Studios je imel v navezi s švedskim razvijalcem SimBin tri paviljone. Poudarek je bil na dirkanju v GTR 2.



Nintendov štant so obvladovali DSi, medtem ko je bil wii relegiran v poslovni center. Možganski trening je obnorel tudi Švabonarje.

avankami smo se dodobra naobmetavali in natrli z vsebino pica burekov, nato smo v Avstriji skozi okna moleli nage riti in z dlakavimi polutkami, ki so plapolale v vetru, oponašali oberkrajnerje, ko smo prišli v Nemčijo, pa smo se z libanonskim naglasom drli prosemitska gesla, s čimer smo zmedli vsaj tri črede ovac, in mimovozečim tovornjakarjem v akciji ponujali Navi ter Yohana. Vsekakor bolj zabavno od takrat, ko sem v Japanu sam samcat grupo jakuz spraševal vedel, zakaj. Tako kot moj dolgoletni sotrpin v uvodnjaku vzdihuje ob kvaliteti nemških štacun z večpredstavno robo, lahko jaz temu pritegnem z ugotovitvijo, da smo pod Alpami na kmetih ne le v štacunskem, marveč v maltene vsakem drugem smislu. Ne razumite me narobe, na kmetih je čisto fajn, narava je sprostitvena, tempo počasnejši in zjutraj te še vedno zbudi čivkanje ptičev, kar je kul. A počutiš se kot garjav kmetavz, ko v Berlinu stojiš pred impozantno zgku, ki nas je pripeljal v najbolj zabačeno nemško vasico vseh časov. Ko smo po furanju skozi rovte naposled locirali pumpo, so imeli tam ravno piknik, poln brkatih dedcev z lasmi do ramen, ki so belih členkov stiskali vsak svoje pivo in nas motrili skozi izzivalno priprte oči. Odtihmal naša vodič-naprava ni bila več GPS-kazalnik, ampak GyPSy-kazalnik, hi hi. Itak nas je hardver drkal na vse pretege, saj je bilo treba GPSovo tipalo moleti skozi okno, da je kušnilo satelit,



Intelova dirkaška tura po Nemškem vključuje vrsto karbonskih replik BMW-jevega bolida in em-šestko za glavno nagrado za zmago v Live for Speed.



Na smenju je se je odvila vrsta tekmovanj, med ostalim finale European Nations Championship v CS, Warcraftu 3 in Fifi 06. Slavili so Švedi.

za pot do hotela in jim v ščiš japonščini zatrdil, da so njihove matere podobne kupčkom izdatno kompostiranega riža. Če se ne vidi, da imam glavo prerezano na pol, je to le zaradi ostrine katan, vsled katere žrtev še leta hodi naokoli, nakar ji nekega lepega večera, ko si ravno naredi vroč čaj, v skodelico nenadoma iztečejo možgani.

Viška sprostitvene plati izleta sta bila Legoland in Berlin. V prvem smo se ustavili kar na poti v Leipzig in si na tamkajšnjih privlačnostih dodobra izpraznili tako denarnice kot črevesja. O tem piše že LordFebo v legastičnem raportu, povem naj le, da smo se zabavali, kot bi bili rosna deca, ne stari junci v spremstvu nežne ovčice. Berlin pa ... Ko je Kennedy 26. junija 1963 izrekel slavni stavek "Ich bin ein Berliner!", je že radbo Reichstaga in jo primerjaš z našim socialističnim parlamentom. In ko stopaš pod Brandenburškimi vrati, na katerih Irene, grška boginja miru, vozi čudovito kvadrigo; uzreš nebroj drugih fantastičnih starih zgradb; ter vdihneš s šarmom hitrega življenja in kebabom prežeti vonj resničnega velemesta, ne moreš ostati ravnodušen. Sploh ne, ko vidiš, kako so Nemci razirali berlinski zid, ki jih je še pred kratkim tako nasilno delil, in to primerjaš z našimi stalnimi vaškimi pričkanji med ta rdečimi, ta belimi, ta črnimi in ta rožnatimi.

Toda Bog je bil, kot vedno, v podrobnostih, v majhnih dogodivščinah, ki jih ni manjkalo. Na avtocesti nam je skorajda zmanjkalo nafte, zato smo v pobesnelem iskanju črnega zlata zaupali GPS-kazalnimedtem ko nam je šla še kljuka na drsnih vratih od kombija, tako da smo jih več deset kilometrov vratolomne vožnje do servisa tiščali, privezovali in lepili z gosto slino. V večernem Berlinu po izdatni nevihti sva s Casom na cesti od Brandenburških vrat do slavnega TV-stolpa objeta glasno zapojala tri ali štiri Mlakarjeve, da je odmevalo od starih poslopij in so naju kamniti frisi kipov namuznjeno opazovali. V berlinskem živalskem vrtu smo zmatrani ko voli prišvedrali mimo nosoroga natanko tisti trenutek, ko se je obilno usral. (Očitno straniščarstvo privlačim, saj mi je v San Diegu isto naredila morska krava.) Na poti nazaj smo na postajališču naleteli na McDonald's, nafilan z navijači Bayerna, ki so metali hamburgerje v okna in se nalivali s pivom. Štajerec Luni, ki med zaklinjan-

jem “MRBR!” že več ur nikomur ni fsipal čelne, se je skorajda že začel razposajeno dreti “Ballack ist gay!”, a smo ga družno pravočasno utišali ter ga stlačili v prtljažnik. Bayernovcem smo pojasnili, da je to fukjen navijač Schalkeja in da ga peljemo v mučilnico, zaradi česar so nam dali doživljenjsko zalogo bavarskega piva. Najbolj križem pa smo pogledali, ko smo ob prispetju v bližnje mesto Halle sredi noči uvideli, da nasproti našega hotela stoji čisto pravi, z rdečimi lučmi osvetljen bordel. Saj bi šli, a smo ves denar zapravili za ojačane verige, s katerimi smo priklenili Yohana, da tam ni napravil pizdarije.

Skratka, pojdite s par frendi in uživajte. Saj veste, da si zaslužite.

ta. Vendar je vtisov še kar nekaj.
Tisti, ki vam gre na živce napredujoča prevlada konzol, boste na primer veseli piščevega občutka, da se računalniku kot igralni pripravi ne pišejo nič kaj črni dnevi. Kljub naskoku novih konzolnih sistemov in izgubi določenih franšiz, kot sta Call of Duty in Far Cry, je bila bež škatla v Leipzigu docela enakovredna obtelevizorskim sistemom, ki so še pred kratkim grozili, da ji bodo odžrli kompletno podporo. Resda je šel ta vtis deloma na račun velikega števila lokalnih izdelkov, saj je Nemčija bolj pecejaško področje kot ZDA in zlasti Japonska, ter spletnih frpjev. A kakorkoli si obrnil, je bil PC hudo založen, tako s predelavami kot ekskluzivnimi projekti, kar je zgolj dobra novica. Posebej po dolgem obdobju upravičenega usajanja na ta račun.

padli kot mašine za upokojence. MS ni pokazal ničesar pretresljivega: naznanil je cene in datume dočenih perifernih izdelkov (laserska igromiška habu za PC – oktober, 90 EUR, brezžični igralni plošček za PC – december; sprejemnik brezžičnih naprav s 360ice za PC – koncem decembra, 16 EUR; kamerica xbox live vision za 360ico: 6. oktober, 50 EUR; brezžični volan za 360ico – 125 EUR; pogon HD-DVD za 360ico – verjetno 290 EUR, november) ter na ogled postavil razvojni paket XNA, s katerim se že izdatno ukvarja Retro. Največ zanimanja so poželi s tem, da so beli šatulji iks zagotovili posebej izdelane ekskluzive, kot je PES6, največ graje pa si zaslužijo glede totalne odsotnosti starega xboxa. Tak odnos do milijonov strank, ki so ga kupile in bi se lahko z njim ob solidnem



Tu je dokaz, kako se Leipzig poklapa z E3jem: vročehlačkasti razbeljenki na hladnem plehu. Le z manj silikona <olajšanje>.



Avantur je bilo res veliko, saj to zvrst nemški igralci daleč najbolj čislajo. Dosti naslovov bo tudi v angleščini, tako se vremena jasnijo.

Noter, brez strahu

Toda hec je eno, delo pa drugo, in čeprav je bilo popotovanje od Litije do Leipziga zabavno, občasno politično nekorektno dejanje, smo bili na smenju stoodstotno zbrani ter pripravljeni na juriš na špilovje. Kako smo naperili orožja na sence posameznih naslovov, si lahko prečitate na straneh, ki sledijo temu delu rapor-

Ko je nekdo zgoraj, je drugi spodaj, in trije veliki – torej Microsoft, Nintendo in Sony – niso pretirano navdušili. Prvi je imel lušten razstavni prostor, zastavljen kot park s peščenimi tlemi, klopicami, z lesenimi stenami pregrajenimi prostorčki, po katerih so bili razmetane 360ice, in amfiteaterčkom za konference. Večino prostora so zasedali xboxeni, manjši del pa je bil odrejen PCjem, ki so s trmastim poganjanjem Flight Simulatorja X, Rail Simulatorja in Zoo Tycoona iz-

pritoku iger zabavale še leta, je milo rečeno grd.
Prav tako ni ravno razturil Nintendo. Rulja je bila obsojena na kup DSov in ni mogla preizkusiti niti črke w od wija, saj je bila konzola zaprta v poslovno središče ter dostopna le profijem. Kazali so nam realnočasovko Battalion Wars 2, risankasto fuzbalščino Mario Strikers Charged, Wii Sports, Rayman Raving Rabbis (nič posebnega ni zaenkrat) in Red Steel s preštimanim nadzornim sistemom (gut ja ja). Zaenkrat je wii



Ko so se vrata odprla za množice, je bila gužva precejšnja. Res bi nas veselilo, če bi prihodnje leto goraj popeljali tovornjak bralcev.



Tale ultimativni virtualno-dirkaški bolidek košta 53.000 EUR in vključuje hidravlično nagibanje ter tresenje, platno in projektor.

grafično med gamecubom in 360ico, kar pomeni solidnost, medtem ko dvojni, prosto vihteči kontroler seka po intuitivnosti ter enostavnosti rabe. Res škoda, da ga niso dali na preizkus folku, magari če bi bilo treba čakati kot Sauron na hobite. Napovejo naj še datum prihoda na trg in spodobno ceno, kar bi se moralo zgoditi najkasneje na Tokyo Game Showu, in Microsoft ter Sony bosta imela močnega tekmeca. kanjonih, kar je neverjetno kul! In lahko bomo v realnem času (ma ne??) preoblikovali karoserijo! Ne le, da bomo gor dajali fiksne kose, temveč se bodo ti prilagajali zunanjosti! Ob njegovem računovodskem videzu in docela umetnem navdušenju nad premikanjem drsnika, ki je v havbo rezal večji ali manjši spojler (dinamično! noro!) smo se JCTjevci zgolj spogledovali. So pa spredaj, v prvih vrstah, mulčki kimali in leda na Hellgate: London, Star Trek: Legacy, LOTR: The Rise of the Witch King, Caesar 4, Sid Meier's Railroads, God of War 2, Dragon Age, Zelda: Twilight Princess, Gears of War, Call of Duty 3, Super Mario Galaxy, Medal of Honor: Airborne, Virtua Fighter 5, Metal Gear Solid 4, Colin '07, Alone in the Dark, Superman Returns in tako naprej. Je pa seveda res, da je veliko teh iger še zelo daleč od izida.



Tele razgaljene fufljice so promovirale plažni žur za sejmiščem: talanje nove kokakole zero, odbojka na mivki, muzika in sadje in ananas in papaja.



Lajpciško razstavišče je futuristično do te mere, da spomni na podobe iz ZF-filmov. Steklo, drevesa in voda v notranjosti stavbe ter nemalo gikov.

Zlasti ker se je Nintendo odločil, da se bo znebil otroškega imidža. Za konferenco so najeli znanega nemškega TV-voditelja, vnesli hip plesne točke in kljub poudarjanju družinskosti vse skupaj zastavili MTV-jevsko kot Microsoft in Sony.

Žal je slednji razočaral najbolj, saj PS3 ni bilo v igralni obliki moč uzreti nikjer. Vrteli so zgolj filmčke, mnoge že videne, ki so delali družbo ne pretirano impresivnemu naboru špilov za PS2 in PSP (nič God of War 2, Final Fantasy XII, Bullyja ...), in v osvetljeni vitrini razstavljali ohišje, kot bi šlo za artefakt s tujega planeta. PS3 smo nato igrali v EAjevi biznis čumnati, koder je na njem tekel NFS Carbon. Reči, da je bil grafično daleč od pričakovanj, je precenjevanje, saj je bil videti prav zanikrn. Dobro, gre za večplatformski naslov in gotovo ne za igro, ki bi predstavljala strojne sposobnosti konzole, a vseeno. Ko je hotel LordFebo od Carbona slediti kablom, ki so izginjali za zagrnjeno zaveso, so takoj priskočile gorile in mu namero prepréčile nasršenih dlak. Najete nindže smo žal pozabili v kombiju, kjer so imele žur s sakejem in sušijem, zato ne vemo, kaj so tako skrivali. Najprej smo bili nad tako tajinstvenostjo močno začudeni, saj je tedaj še veljal uradni datum izida 17. november. A začetkom septembra se je megla razkadila. Tedajci je namreč prispela uradna novica, da playstation 3 na evropski trg ne bo prišel takrat, kot so sprva napovedovali, ampak šele marca 2007. Toliko o kupovanju HDTV-ja za PS3.

Splošni rulji so bila bližnja srečanja z wiijem in PS3 prepovedana, toda zato so se lahko izognili nečemu, čemur se časnikarji nismo mogli: razpotegnjenim, nakladalskim konferencam. Te so založniki večinoma izrabili za hvalisanje, ob čemer so natrosili golide totalnih neumnosti, ki bi jim verjel samo osemnajstleten, pod nosom smrkav poročevalec za kako ljubiteljsko spletno stran. Primer take je bila predstavitev NFS Carbon, kjer je EAjev kravatar spretno poudarjal ključne besede, kot so 'on the edge', 'revolutionary' in 'never before seen'. Ker zdaj bomo dirkali po vestno zapisovali sleherno besedo. Iz takih fint mesece pred izidom nastanejo 50.000 znakov dolga poročila v nekaterih tujih in tujezlatnih medijih, ki hvalijo in kot napredno izpostavljajo vsako traparijo. Samo toliko, da veste, kako ta biznis laufa. EA kajpak ni bil osamljen; opevani Nintendo je imel tiskovko, kjer so nas stalno mučili s ciframi o prodaji (kot da tega niso napisali v material v razdeljenih mapah), dočim so bili japonski avtorji Pro Eva pri Konamiju na odru videti zblojeni, nesrečni in čudni vse tri minute, kolikor so jih gor držali. Smešno.

Škoda tudi, da zborovanje ni privleklo vseh težkokategornikov. Mnoge igre so kratkomalo manjkale in ostali smo brez preizkusa in / ali konkretnejšega pog-



Je videti impresivno? Nemara, a opomniti velja, da so taki gizmi bolj afnanje, s katerim v igrah ne postoriš nič koristnega. Ajt, mogoče pri penalih.

Pogled drugam, zvit

Od splošnega in pritoževalnega h konkretnostim. Kot se spodobi za vsako masovno zbiranje gikov, so se po prizorišču izdatno smukali hardveraši. Stojnice so postavili tako rekoč vsi topodročni pomembneži, z razumljivim poudarkom na proizvajalcih igričarskih pripomočkov. Žal so se resnično potrudili redki, tako da je bila večina razstavišč omejena na par steklenih vitrin s proizvodi. Krivdo gre delno pripisati dejstvu, da se proizvajalci šparajo za pomembne strojne sejme, ampak precejšnjo vlogo je imelo splošno zatišje pred prihodom Viste. Vsa industrija je v pričakovanju naslednjegeneracijskih Oken kar malce otrpnila in ponoven skok tempa je pričakovati šele spomladi 2007. Daleč najbolj zanimiv je bil tako Intelov del hale, kamor so pritrogali kup v bolide formule ena oblečenih dirkaških postaj, na katerih so stalno organizirali predstavitve in turnirje, dočim bi bilo za železninski dogodek sejma mogoče označiti uradno splavitev grafikulje radeon X1950 – ako bi se ta sploh zgodila. O obljubljeni konferenci ni bilo ne duha, ne sluha, in kartični partnerji, kot sta HIS in Powercolor, so zmedeno kazali primerke iz rane produkcije. Nič ne de, o grafi smo poročali v prejšnjemesečnih novičkah, dočim boste testis brali v prihodnji cifri.

Za najbolj vzburljive so se tako izkazale obrobne hardverske dejavnosti. Na štantu, ki sta si ga delila MSI in Cooler Master, so vsak dan podirali svetovni rekord v navijanju. Tentakli kompresorskega hlajenja so segali do praktično vsakega pomembnega čipka testnega sistema in zadevščina je bila paša za oči. Fantje naposled niso dosegli cilja, so pa širokozeničnim opazovalcem lepo demonstrirali čare ekstremnega hlajenja. Veliko zanimanja je nadalje privabilo tekmovanje v lepotičenju in sestavljanju ohišij, ki ga je organizirala stran casemodder.de. Na ogled je bila postavljena trideseterica najbolj edinstvenih šatulj iz vse Nemčije in čudnosti so segale od futurističnih

Igabiba - Mozilla Firefox

Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč

http://igabiba.joker.si/



RAČUNALNIŠKE IGRE | IGRE ZA KONZOLE | NAMIZNE IGRE | FILMI | IGRALNI PRIPOMOČKI | ZAPISLJIVI MEDIJI | IGRAČE IN DOBROTE



Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!

E-KUPON

Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:

KNOFLA

vrednost 500 sit, velja do 7.10.2006

NOVICE

05.09.2006

Counter Strike v Kranj

V glave bo meril nasprotnike Matej iz Kranja, ki se mu je pri žrebu nasmehnila sreča...

več >

NAGRADNA IGRA september 2006

V septembru lahko z nekaj sreče vsakdo zadene igro Battlefield 2, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.

Sodeluj!

SMS KLUB

6262
IGABIBA KLUB

Guild Wars: Nightfall

Guild Wars Nightfall je novo poglavje v priljubljeni večigralski frpjki. Tokrat je osrednje mesto dogajanja kontinent Elona, dežela zlatega sonca. Otoška provinca Istan je dom ljudstva, ki živi ob spomenikih starodavnega imperija...

Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja

V OKTOBRU!

Battlefield2 Gold	Sims 2: Glamour Life Stuff	Sims 2: Pets
9.000,00 SIT 37,56 €	3.600,00 SIT 15,02 €	KMALU

FIFA 07	NHL 07	Reservoir Dogs
KMALU	KMALU	9.900,00 SIT 41,31 €

PC

Half-Life 2: Game of the Year Edition: 9.500,00 SIT / 39,64 €
The Sims 2: Family Fun Stuff : 5.400,00 SIT / 22,53 €
The Sims 2: 9.500,00 SIT / 39,64 €
Cossacks 2 Battle for Europe: 6.300 SIT / 26,29 €
Civilization IV: 8.000,00 SIT / 33,38 €
Harry Potter and the Goblet of Fire: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Fifa 06: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Need for Speed Most Wanted: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Prince of Persia: The Two Thrones Special Edition: 7.000,00 SIT / 29,21 €

Najbolje prodajani | Najnovejše v trgovini | Napovedi izzidov

Nightfall
Battlefield 2142
Sims 2 Pets
Crysis
World of Warcraft
Need for Speed Carbon

Playstation 2

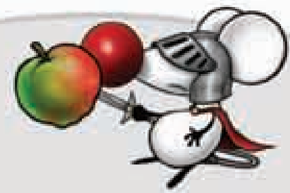
The Sims 2
13.500,00 SIT / 56,33 €
Fifa 06
6.300,00 SIT / 26,29 €
Need for Speed: Most Wanted
6.300,00 SIT / 26,29 €
Medal of Honor European Assault
7.200,00 SIT / 30,05 €
Resident Evil 4
7.200,00 SIT / 30,05 €
Ski Racing 2006
7.200,00 SIT / 30,05 €
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7.200,00 SIT / 30,05 €
Soul Calibur 3
5.000,00 SIT / 20,86 €
Viewtiful Joe 2
2.800,00 SIT / 11,68 €
Tourist Trophy: The Real Riding Sim.
12.000,00 SIT / 50,08 €
Shadow of Colossus
13.000,00 SIT / 54,25 €

O podjetju | O avtorjih

Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov

Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt

Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita



konstrukcij, ki bi jih občudoval vsak sodobni arhitekt, do kišt v obliki torte ter viteške čelade. Dosti mimoidočih se je glupavo zmrdovalo, a izurjeno oko je hitro zapazilo nečloveške količine truda, ki so vele iz praktično vsakega eksponata. Hja, časi, ko sta za lepotičenje zadostovala že neonka in okno v stranici, so nepreklicno minili ...

Na drugi strani mavrice je domovala čisto prava igerna umetnost. Špilom ne pravimo zastonj enajsta umetnost, čeravno so mojstrovine, ob katerih se orosi oko in vzplamti duh, redke dragotine. A poleg svoje esence more špil h kulturi doprinesti tudi kot odskočna deska nadaljnjemu ustvarjanju, in na smenju je bil poseben kotič namenjen prav domišljiji, ki se poraja za igre in iz njih. Potekali sta dve delavnici: o modeliranju strašljivo življenjskih obražčkov v programu Maya in ustvarjanju machinim. Kaj so machinime, porečete? Gre za filme, ki jih izgotovijo skozi igrarski softver. Konkretno tu je šlo za zlorabo kode iz filmovščine The Movies, drugače pa temu rabijo mesljivi grafični motorčki iz Quake, Hala, The Sims 2, Half-Life in World of Warcraft. Umotvori znajo biti hudo dodelani in so često hecne, epizodične narave, na voljo za zastonjski dolsnem z neta.



Omg, old-skool freakz! A seveda se ne grejo Magica, temveč kvartopirščino po licenci World of Warcraft.

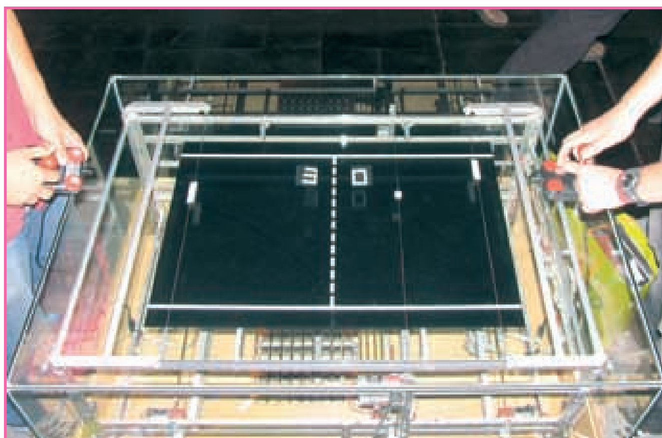


Zanimiv pongovski projekt: pedaliraš za štrom, odbijač pa vodiš z balanco. Zvonec povzroči elektrošok nasprotniku. Hec.

Toda kjer sta radioni potekali v intimnem vzdušju, odmaknjeni od hord rulje, je bilo obsežno gostujočo razstavo z nazivom pong.mythos nemogoče zgrešiti. Zgodbo o evoluciji in reinkarnaciji druge najstarejše igre so pripovedovali tako muzejski primerki hardvera kot nebroj zanimivih, izvirnih inštalacij, namenjenih igranju v paru. Pongova žogica se je rolala med roji svetlečih diod in bila zajček projicirane svetlobe, njene koordinate so premlevali zobniki ter celice v notranjem ušesu, ko je zvenela iz sistema zvočničkov, nameščenega okrog glav. Sado-mazo painstation, ki je napake kaznoval z bolečim šusom v prst, in duet biciklov, brez gonjenja katerih ni bilo elektronskega soka ter s tem igranja, sta hkrati nosila filozofske podtone. Impresivno, in to še bolj, ko si v spremljevalni knjižici izvedel o v gromozanski zaslon spremenjenem obličju berlinske stolpnice, kjer je bilo med drugim moč igrati Pong na mobilnem telefonu. Če bi zadeva še vedno obratovala, nas ne bi ustavila nobena nevihta.

Zunaj, zraka vdih

Ako se zdi, da so naši vtisi negativni oziroma vsaj mešani, je to le zaradi naše pregovorne zajebanosti. Realno gledano je bil sejem dobro organiziran, na ogled pa postavljenega nemalo zanimivega. PC je našel trdnejšo stopinjo v blatu, ki so mu ga pod noge nasrale konzole, v kratkem pričakujemo prihod wiija in PS3 (čeprav še ne v Evropo), xbox 360 postaja vse bolj poželjiva mašinca, pa tudi ročni drezalici DS ter PSP dobivata več in več naslovov, ki bi jih človek nežno božal in jim šepetal zapeljive besede. Zato dajmo na mrzlo standardne jeremijade, ki bi jih lahko začeli popevati glede manka originalnosti, ducatov nadaljevanj in MMORPG-jev ter splošnega stanja industrije, in se kot majhna deca v Legolandu veselimo prihoda mnogih zanimivih naslovov. Pred nami sta po zaslugi številnih obetavščin fini miškavno-joypadni jesen in zima, medtem ko Spore, Crysis, Tiberium Wars, Half-Life Episode 2, Lost Planet, Supreme Commander, Enemy Territory: QW ter Stranglehold, plus mnogotera, v Leipzigu nepriskotna bižuterija, obetajo vsaj enako razgibano 2007. Naj se igre prično!



Mehanski pong je zaradi nazarenske počasnosti primeren za Črnogorce, dinozavre in seniorje.

GRAY MATTER

Jane Jensen, roditeljica Gabriela Knighta, je ob Roberti Williams še ena velika dama pustolovske zvrsti. Kaj je počela dolgih sedem let od izida Krvi svetih, krvi prekletih?

Naškrabala je par romanov in se bavila s preprostimi dolzvlečnimi špili, kot sta logično izključevalni Inspector Parker in minolovski Betrapped. Vzporedno se je trudila zakurblati novo pustolovsko serijo, a je leta 2003 naveza z Dreamcatcherjem vsled manka penezov propadla. Avanturo z naslovom Gray Matter zdaj razvijajo pri madžarski Tonuzabi, konec prihodnjega leta pa bo luč dneva ugledala pod okriljem nemške Anaconde.

Nemške? Ali ni Jensenova Čezlužnica?

Je, vendar po njenih besedah ameriški trg trza le še na puške in joške, zatorej se je bila prisiljena ozreti na Staro celino. Zadnji utrdbi klasičnih pustolovščin je prilagodila tudi koncept in ji kani servirati po že nekoliko znucanem receptu pokaži-inkliknico s 3D liki na statičnih ozadjih.

Siva snov zveni zelo skrivnostno, slastno in kar je še takih prislovov.

In res kani biti, saj Jane ni mogla iz svoje kože in je napletla intrigantno štorijo o vplivu psihe na telo. Potrjeno je recimo, da more osredotočeno, intenzivno tuhtanje o telovadbi doseči kar dve tretjini učinka, ki bi ga na mišičje imelo dejansko miganje. V špilu glavne zvezde sicer ne bodo šaolinski menihi, marveč mlada čarodejka Samantha Everett. Malce izgubljena bo postala asistentka oxfordskega nevrobiologa dr. Davida Stylesa. Dec je od tragične smrti soproge rahlo premaknjen in v kleti izvaja čudaške poskuse. Stvari bodo kajpak ušle iz rok, v igranje pa bomo dobili tako njega kot dečvo.

In težavnost? Koliko ur bo izgorelo med jaganjem pikslov in trenjem obskurnih puzljev?

Špil kani ubrati trenutno popularnejšo pot tekočega, intuitivnega igranja brez hujših zatikov, po kateri sta denimo uspešno rajžala Fahrenheit in Dreamfall. Zaradi kompleksne zgodbe naj bi bil dolžinsko zelo na nivoju, saj je govora o več kot 16 (po nekaterih podatkih celo divjih 40) urah igralnega časa, začinjenih z nelinearnostmi in dvema koncema. Zdaj še na ravni skic, a vsekakor obetavno in napovedano za PC leta 2007.



Navi tesno objema Jane Jensen. Kaj ji je pa preostalo – sopotniki smo se naslajali nad bordelom.





● Ne, BMW se še ne podaja v konzolastično bitko. Tole je le v res privlačno ohišje M3jke preoblečen playstation 2. Zadevo si je privoščil EA za promocijo NFSja Most Wanted, vsekakor bi zadevo v primeru kupil marsikdo.



● Pri nas na (še) nismo navajeni, da odlaganje ščiša in griša košta. Še v restavracijah te pričaka sekretarka, ki nedvoumno namigne na scalni tribut.



● Within Temptation so pri previsoki glasnosti kovali gotsko železo. Kul predstava, takoj za Black Eyed Peas na E3 2004.



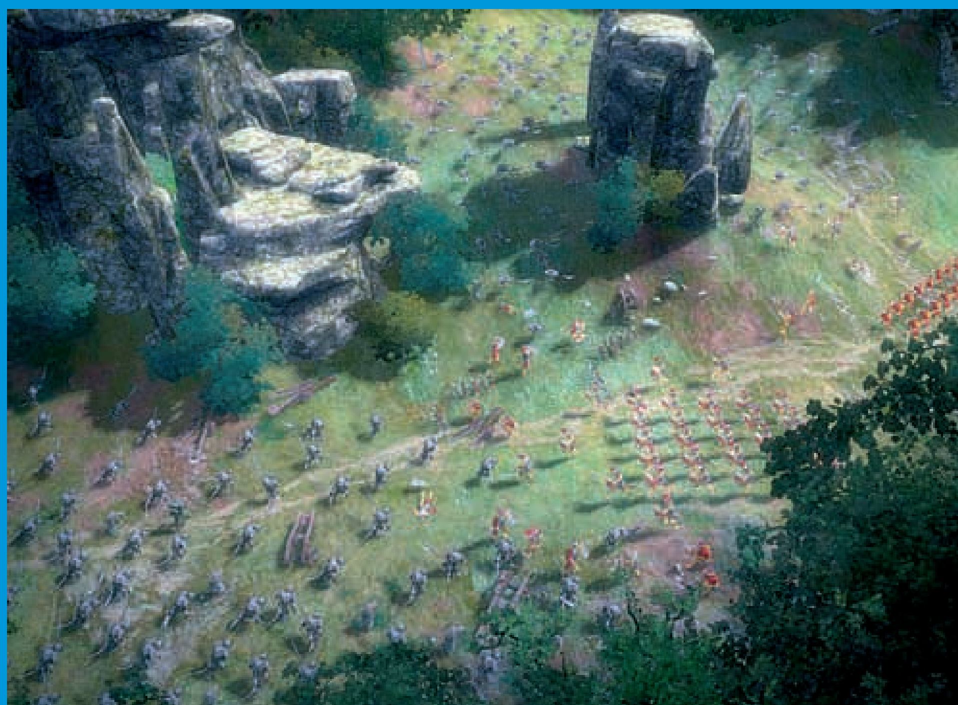


● Če si nosorog, ti ni res ni hudega. (Ser)ješ zastonj in, če je treba, tudi na US5, ki jih nato še tankovsko zmlinčiš v zdrusasto kašico. Mi takega privilegija nismo imeli, ker so jih vahtale črne gorile.

● US5, trop ritopiških mulcev, je na svoj štant privlekel Electronic Arts. Luni se je zaljubil v drugega z leve.

Virtua Tennis 3

Stagnacija je za katerokoli igričarsko serijo, posebej športno, rak rana. Jo pa Virtua Tennisu 3 težko očitaš, četudi si v njem domač že po tretjem zamahu z loparjem. Je namreč zabaven. Zelo. Kako in zakaj, bomo razpravljali v opisu; vedite le, da bo tretji del obdržal vse lastnosti arkadne igralnosti, ki temelji na udrihanju z enim samim gumbom in postavljanjem s predvidevanjem smeri nasprotnikovega udarca. Sega ga je napimpala zlasti po predstavitveni strani, tako da lahko pričakujete podrobna obličja licenciranih tenisačev, hude animacije in zvesto prenesene športne dvorane. Demo za xbox 360 sicer ni imel vklopljenega glajenja robov in samosenčenja na likih, bodo pa vse to in še več dodali do izida. Več svežine bomo deležni pri sekundarnih vsebinah, ki v primeru Virtua Tennisa čestokrat postanejo osrednjega pomena. Največ zanimanja pri privržencih vzbujajo tradicionalne mini igre (podiranje kegljev z žogico in tako dalje), katerih bo deset, prav vse po vrsti pa bodo nove. O njih Sega zaenkrat molči, so pa namignili, da bi mrežni nepuščavniški način utegnil podpirati sistem rangiranja in ustvarjanje nalinijskih turnirjev. ***(PC / 360 / PS3 / PSP, pomlad 2007)***





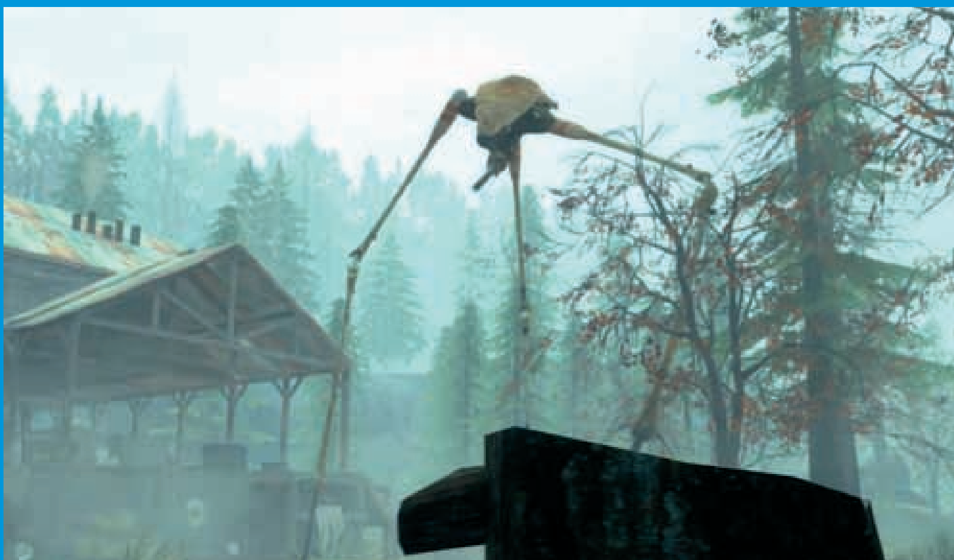
Warhammer: Mark of Chaos

Znamenje zmede je bilo poleg Paraworlda drugi špil, ki ga je bilo moč igrati v kriptah Deep Silverjevega templja. Nad špilom smo se slinili, saj obeta, da bo legendarni mračno-krvavi svet Bojnega kladiva prenesel v digitalno obliko tako, kot se spodobi: v obliki resne taktične strategije tipa Total War. Igra je sicer tekla v borni ločljivosti, tako da nam ni bilo jasno, kdaj gledamo gobline v rit ali obraz (hm, eno in isto), a vsaj angleška predstavitev je namignila, da bo videz upravičil strojne zahteve, ob katerih domača računala z grozo na monitorju bežijo iz hiše. Igralno je Mark of Chaos kot Medieval s heroji, ki napredujejo po stopnjah in jim lahko določamo sposobnosti v treh drevesih: bojevalnem, dvobojevalnem ter poveljevalnem. Tako lahko recimo vržete vkup heroja, ki bo namenjen le podpori vojske, ali krvoločneža, ki bo po bojišču iskal sovražne heroje, da jim v dvoboju izmakne glavo in si jo priveže za pas. Med tepeži so heroji namreč prepuščeni sami sebi, saj se vojski spoštljivo brigata zase. Igralec ima na voljo večino znanih ukazov: med drugim naj bi mogli kreirati lastne formacije, dasiravno na sejmu ta funkcija še ni delovala in je bilo moč izbirati le med standarnimi vrstami in klini. Na sosednjem štantu laufajoči Medieval 2 je bil videti za odtenek robustnejši in realističnejši, a kljub temu ni strahu, da bi se ponovil Imperial Glory, saj so se enote gibale lepo in smiselno. Navdušil je naskok konjenice, ki se dobesedno potopi v sovražne linije, drobeč lobanjice pod seboj. Od strateške karte prav dosti nismo videli. Na predstavitvi so djali, da gradnje mest in utrdb ne bodo zapletene, bo pa več političnih fines, recimo zabadanja nožev v hrbet zaveznikom. Ti bodo dajali na razpolago svoje soldate v obliki enot Dogs of War, ki bodo osnovnim štirim rasam (imperij, visoki vilini, kaotiki, skaveni) omogočile okrepitve s strani drugih ras sveta Warhammer. Čeravno se je beta zagnala šele prejšnji mesec, oktobrski datum še vedno velja. ***(PC, oktober)***



Half-Life 2 Episode 2

Valve svojih izdelkov kot po tradiciji ni ponudil v igranje, marveč je njihov debelušni direktor Gabe Newell za zaprtimi vrati velikega lesenega zaboja vodil predstavitev tako druge epizode HL2 kot Team Fortressa 2 in Portala (vsi trije naslovi bodo na voljo v enem samem paketu, v škatelni ali dolsneti varianti, za računalo ali konzolo). Hitro faktovje o E2 je takole: prostrana ruralna okolja, gozdovi ter podzemni rovi, izvirniku in ne E1 podobno igranje, raba vozil & veliko striderjev. Par sovragov bo novih, recimo neka robotska poskakujoča kreatura, kot tudi eno pomagalo za ugonabljanje – magnetne bombe, ki jih bomo z antigravitacijskim orodjem zalučali striderju na čeber, nakar ga bo razneslo na vse strani neba. Spet bomo dobili par novih koščkov v mozaiku enigmatične štorije. To pot bo skrivnostni možicelj G-Man imel nekakšen 'odnos' z Alexis oziroma z njeno preteklostjo (upajmo, da plod tega 'odnosa' ni njen robotski pes), posredi pa bo še višja vesoljska sila, ki ji džumbus človečka v oranžnem pajacu ni pogodu. Videli bomo, kakšne posledice, dobre in slabe, je pustilo uničenje Citadele Res Mogočne. Na vprašanje, kako razdelano zgodbo imajo, je avtor odgovoril, da so zaključek dorekli, podrobnosti pa pilijo sproti. Kajpakda ga z nami ni hotel deliti niti pod grožnjo z liposukcijo. Je pa navrgel, da bo Epizoda 3, ki jo planirajo za 2008, končala pripoved. Gabe je prav tako poudaril, da jim epizodni način izdajanja bolj leži, saj je razvojni čas krajši in cenejši, kakor se jim hkrati ni treba osredotočati na tehnikalije (dasiravno bo njihov srček kmalu nadgrajen za podporo dvo- in štirijedrnim procesorjem), marveč vse sile usmerijo v igralno izvirnost ter preizkušanje različnih elementov. Ena takih domislic bo igranje s teleporti v logični miselnici Portal, kar bo zaprmej vključeno v Poglavje 3. Video, ki nazorno demonstrira Portalovo idejo, boste našli na prejšnji natlačenki. Nič manj interesanten ni bil prikaz moštvene streljanke Team Fortress. Sicer smo zrli le podaljšano inačico filmčka, ki je bila na ploščkih, ampak stvar je zavoljo risankaste grafike in smešnih, stereotipnih vojaških poklicev videti res privlačna. O igralnih modusih zaenkrat še molčijo. ***(PC / 360 / PS3, pomlad)***



Spore

Specialca Yohana smo poslali slikat rit stvaritelju Simsov Willu Wrightu in njegovemu 'bo, ko bo' iber projektu, Spore. Paca ga že dobro leto in kaže, da ga bo vsaj še toliko, saj uradni datum izida ni znan. Naj-



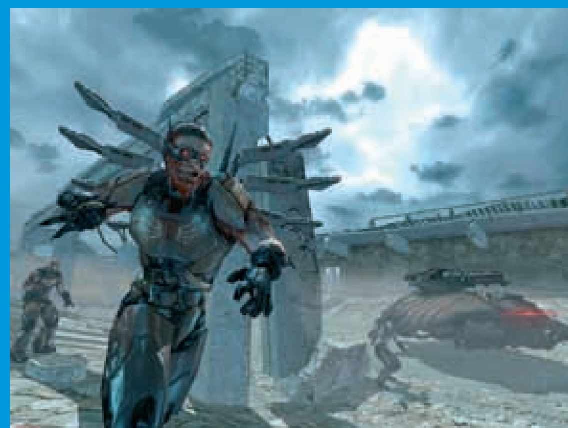
več govoric gre v smeri druge polovice 2007. A kot kaže, zna biti vredno počakati. Tisti, ki bolj zavzeto spremljate zadevo, veste, da gre za 'simulacijo evolucije in sploh vsega'. Avtor ima izredno široko vizijo: špil naj bi v šestih fazah pokril evolucijski razvoj bitja od amebe do vsemirskega omnipotentneža. Videz prvih dveh faz, tako prve (bakterij polna župa, pretežno arkaden boj za preživetje) kot druge (kreiranje in boj beštij), smo slutili že iz prejšnjih najav. EA je v Leipzigu na ogled postavil simpatičen demo druge faze, ki smo ga lahko drkali na demo enotah, medtem ko je Will na predstavitvi šel še dlje in prikazal povsem delujoč prestop iz pete, civilizacijske (ja, stil Cive) faze v glavno, šesto, kjer bo treba širiti gene po neprijaznem vesolju. Manjkajoče, na predstavitev nepripravljeni kosi igre so plemenski (Populous), mestni (SimCity) in, deloma, civilizacijski. Kot pravi Wright, bo moč do šeste faze priti že po štirih urah idealnega igranja, vendar se bo Spore tam šele zares začel. Neskončno vesolje bo moč osvajati tako v puščavniškem kot neke vrste nalinijskem načinu, ki ga je označil s krilatico 'massive single player game'. Na posebnem strežniku se bodo zbirale žvau-kreacije vseh igralcev, nakar se jih bo po posebnih ključih distribuiralo vsem zvezanim na žico v njihova vesolja. Neposreden, živ boj naj bi sicer ne bil mogoč, boš pa dobro videl, kdo je avtor civilizacije, ki te je steptala v palačinko. Demonstriral je Vili, ki ni Debili, tudi, kaj se bo zgodilo, če boš v prvih fazah spackal skropucalo od življenja in ga poslal osvajat superioren planet. Ja, lužica krvi v treh sekundah. Publika, sestavljena pretežno iz simovsko nadrkanih štirinajstletnic, je pri vsem skupaj cvilila od navdušenja, kar je bil precej edinstven pogled,



saj punčare ponavadi ne omedlevajo ob ostarelih dizajnerjih špilov (še je upanje, Retro!), zadržanejši pa smo se spogledovali in upali, da igra ne bo izpadla preveč enostavno. Videz je namreč srčkan kot le kaj, kar je gotovo posledica jamranja EAjevih kravatarjev, ki hočejo Spore poturiti čim širšemu občinstvu. Na koncu je Wright karto pomanjšal do konca, pri čemer smo videli vso galaksijo. Po vprašanju moderatorja, o koliko zvezdah in planetih govorimo, je Wright odvrnil, da o tolikih, kot v pravi galaksiji. Kako bo to spravil na trdi disk, bomo še videli. Za časnikarje nerazpoloženi možakar je namenil še dva stavka zateženemu Agru, ki mu ni dal miru, mu stisnil roko in jo šel v latrino brž razkužit z lastnim urinom. ***(PC, 2007)***

Enemy Territory: Quake Wars

Totalna jetra so, da je razvijalec Splash Damage – prej Wolfenstein: Enemy Territory – Quake Wars predstavil v naslednje leto. Lahko bi sicer na tem mestu spet ubrali ono klasično 'naj bo, ko bo, samo da bo dobro'. Ampak težava je v tem, da je bil špil dober že zdaj! Četrturni preizkus v mreži šestnajstih mašin, polni nemških n00bov, ki so kot za stavo padali pod slovanskima plazmometoma, je namreč pokazal izredno obetavnost Quake Wars. Za razliko od Battlefielda, Crysisa, Stalkerja in kompanije QW ne stavi ne na urnebesno grafiko, ne na ogromna ozemlja, temveč na klasično, retro zasnovo in najnorejšo zabavnost.



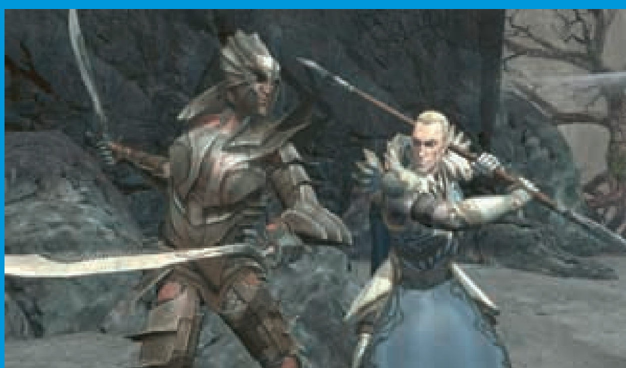
Karta, ki smo jo preizkusili, je princip perfektno ilustrirala. Bila je majhna, a dovršena: na dveh straneh prepada bazi za ljudeke in Strogge, na straneh poti, ki sta se spuščali v sotesko, na sredini pa most, ki so se ga trudili eni popraviti ter drugi obdržati nedotaknjenega. Ozka grla so skušali nekateri osvojiti z jurišem, drugi z zaporedo odličnih vozil, kot sta tank in manjše frčalo, tretji s snajpanjem. Vse skupaj je izzvenelo kot odlično načrtovan, rahlo v preteklost (Quake 2) gledajoč projekt, ki je prinesel več neposrednega užitka kot večina multiplayerskih iger na sejmu. Dejstev in razlag se boste v prihodnjih mesecih še naužili, saj pred 2007 špila ne bo, zato pomnite samo tole – na Quake Wars ne gre pozabiti! ***(PC, 2007)***

Elveon

Slovaški del studia 10tacle ni ime, ki žarčil prepoznavnost, toda na GCju so imeli enega bolj zanimivih štantov. Za to so bili deloma zaslužni redni šovi dekliške plesne skupine in v vilinke preoblečene (ali, bolje, preslečene) hostese. Povsem nevzburljivo pa ni bilo niti tisto, kar so imeli za vrati. Elveon, njihov prvi visokoprodukcijski naslov, se je v morju nadaljevanj in kopij namreč izkazal za oazo svežine. Vilinska frpjka spada v zvrst zahtevnih mečevalščin tipa Severance, ki se tradicionalno ne morejo pohvaliti z bleščečim komercialnim uspehom. Nepresenetljivo: vsled visokotehnične bojevalnega sistema smo nekaj težav imeli celo vsega vajeni JCTjevski veterani, medtem ko je naključni okoliški rulj izkrvaveval hitreje, kot bi rekel 'Ich bin ein böser Nekromanter!'. A Elveon premore tisti neotipljivi nekaj, ki vleče k počasnemu študiranju zamahovalno-obrambnih kombinacij in mojstrovanju spektakularnih specialk. Morda je to samosvoj bojni stil, za katerega avtorji trdijo, da so ga s pomočjo strokovnjakov snovali več kot dve leti. Nemara so krivi prepojenost z zasanjanim vilinskim vzdušjem, mehkopojoča govorica in poudarjanje pomena časti, hrabrosti ter pravičnosti. Ali pa smo le podlegli očesa božajočemu šarmu tretjegeneracijskega Unrealovega pogona, ki celo v tej zgodnji obliki izgleda fantastično? Kakorkoli obrneš, če jim bo do sredine 2007 uspelo vdelati vso načrtovano vsebino (pet samosvojih ljudstev, epska štorija o zgodnjem obdobju vilinske rase in njihovih legendarnih bojevnikih, več kot stotero orožij v štirih šolah borbe, učenje novih potez, gradnja lastnega bojevalnega sloga ...), se zna zgoditi, da bodo tentaklasti Slovaki dosegli slavo svojih mafijaških čeških kolegov.

(PC / 360, 2007)





Supreme Commander

Kljub govoricam, da bo igra na sejmu že v igralnem stanju, smo se morali dolgih nosov zadovoljiti z novo predstavitvijo. Ker smo pred THQjevim štantom obredno darovali Casa, jo je prišel odpredavat kar dobrodušni možakar Chris. Rolal je podobno reč kot na E3ju, a zraven izustil precej novih podrobnosti. Števila enot, na katerega ciljajo, bo nekako 2000 do 4000 na igro – za posameznika torej deljeno s številom igralcev. To pomeni okoli 500 enot za posameznega igralca, kar je na zaslonu pomenilo enormno karnažo. Odmikanje pogleda deluje kot poezija in občutek imamo, da bomo zaklenjeno kamero odtihmal vedno teže prenašali. Dodana je bila možnost prepolovitve ekrana, ki lahko sedaj skupaj z mini karto (to je takisto moč primikati) kaže tri različne dele bojišča. Če imamo možnost, lahko mini karto ali pol bojišča umaknemo na drug zaslon, kar bo nemara prvič pomenilo resno uporabo več monitorjev v strategijah. Ukazovanje je podobna umetnost: katerikoli ukaz lahko povezujemo v dolge verige, kjer jih po mili volji spreminjamo. Ukaze pač 'primeš' in prestaviš ali jih spremeniš kako drugače. Po bojiščih velikosti planetov so medtem valovi majhnih robotejev izginjali v laserskih curkih gromozanskih hodečih kolosov; iz vode so vznikale podmornice-letalonosilke in mobilne tovarne; jedrski topovi pa so spreminjali pokrajino v puščavo. Bojišče ima otipljiv volumen in če se pogled nagne, je moč videti formacije letal na različnih višinah, ki jih prebadajo krivulje granat težkega topništva. Dokler se eni od strani malce ne strga in zapeče pol karte z dežjem nuklearnih izstrelkov (teh bo kopica različnih vrst). Špil se je na predstavitvi nemarno zatikal, a Taylor zagotavlja, da bosta za dobro poganjanje zadostovala trigigaherčni procesor in grafa z 256 MB rama, medtem ko naj bi Supreme Commander deloval na sistemih vse dol do grafikulj z borih 128 MB pomnilnika in athlona 1600+. Po predstavitvi ni bil naklonjen pogovorom, je pa zagotovil, da bodo moderska orodja zelo močna, vendar ne enostavna. Hja, vsaj iskren je.

(PC, februar 2007)



WTCC

Zveza FIA priznava tri svetovna prvenstva: formulo 1, rally in vsesvetovno volaniziranje turnih avtekov WTCC. Slednje je najmanj znano in najmlajše, saj je v sedanji obliki staro komaj poldrugo sezono, a ima kljub temu nekaj sto milijonov gledalcev, močno podporo programa Eurosport ter vključene štiri avtomobilske tovarne: BMW, Alfa Romeo, Seat in Chevrolet. Glavni dirkalniki so zatorej leon, 320, alfa 156 in lacetti, preostanek pa so modeli neodvisnih moštev, recimo honda accord in peugeot 407. Motorji so omejeni na dva litra, v bencinski izvedbi brez dodatnega polnjenja, v dizelski s pridodano vetrnico. Sedem dirkališč je evropskih (Magny-Cours, Monza, Valencia, Brno, Monza in Oschersleben), ostala so v Turčiji, na Kitajskem, v Braziliji ter v Mehiki. Dirk je dvajset, saj se dirkači vedno pomerijo v soboto, nato pa znova v nedeljo. Točkovanje je enako kot v F1. A dokajšnji širokosti navzlic blagovne znamke WTCC doslej v igrah še nismo videli. Situacija se bo kmalu spremenila, kajti švedski SimBin, ki je ravnokar zaključil GTR 2, že pol leta razvija istoimensko simulacijo z oficielno licenco in celotno vsebino letošnje sezone, namenjeno bolj splošni publiki, kot so bili njihovi doslejšnji naslovi. Po besedah



glave studia bo WTCC kot nalašč za tiste, ki iščejo več od Race Driverja, a jim ni do garaštva, ki ga zahteva najbolj realistično špilovje tipa GTR. Dano nam je bilo sesti za volan – v ta namen so imeli gibajočetresoče kabine – in zadevščina se vozi jako židano. Žal nam je le, da bo igra enako brezosebna kot vsi prejšnji SimBinovi izdelki. Naslovu za splošno občinstvo bi koristilo karierno udejstvovanje, nemara celo kake vmesne animacije in štorija. Tako se bomo skozi prvenstvo prebijali potom suhoparnih menijev. Še zanimivost: ekipa že projektira novo titulo, o kateri sami ne dajejo komentarjev, dočim nam je predstavnik njihovega založnika, 10tacle Studios, razkril, da bo to dirkalnica s ferrariji skozi zgodovino. Obetavno. ***(PC, poletje)***

The Sims 2: Pets

Pets je malce preširok naziv za tole razširitev, saj se je med igranjem izkazalo, da tako kot Unleashed obrajta predvsem mucke ter cucke, medtem ko sta perjad in glodalstvo bolj na ravni dekorja. Pri njih je bilo namreč na voljo zgolj pet predpripravljenih sort, ki jih izbereš po nakupu kletke, medtem ko za stvaritev predatorjev & bevskačev skrbi urejevalnik z desetinami pasem, značajskih lastnosti ter telesnih kontur.



Vse to morejo zverinice prenesti na potomstvo, ki ga ni brez sozvočja med gospodarjem in kosmatim parčkom. Navdušence čakajo gomile dresurnega učenja, brisanja lužic in odganjanja spečih klobčičev s postelj, plus ubadanje z živinčetovo kariero, potepuško živadjo ter (neposvojljivimi) dihurji. Krožijo pa tudi čenče o popadljivih, blodečih volkodlakih, ki bodo mogli Simovčke povolčiti.
(PC / PS2 / GC / PSP / DS / GBA, oktober)

Battlefield 2142

Odkar si je EA delno omislil švedskega razvijalca Digital Illusions in franšizo Battlefield, je redno izdajanje njenih delov postalo samoumevno. Tretji polnopravni BF nadaljuje časovno linijo v prihodnost, pri čemer s tradicijo ne prekinja na malodane noben način. Ob preizkusu na sejmu in igranju verzije beta za izbrane preizkuševalce se je 2142ica izkazala za izpiljeno inačico prejšnjega dela, z igralno ne prevelikimi razlikami, ki bodo važne predvsem zagrizenim fanom. Tu je spremenjena, futuristična okolica, ki posreduje bolj silovito, tehnološko vzdušje. Kajpak ne manjkajo nova orožja, kot je plazemska spržalica, in vozila, kot je dvonogi robot. Mimogrede, šofiranje furalic se zdaj zdi lažje in bolj intuitivno, razen lahkega džipa, ki je



nemogoč. Oklestili so število poklicev na štiri in jih naredili lažje za uporabo ter bolj vsestranske. Poveljniki vodov bodo imeli dostop do posebnih predmetov, vsakdo pa bo z nalinijskim igranjem malce po frpjsko nabiral izkušenjske točke in z njimi, kot v BF2, odklepal dodatne reči, ki jih bo nato po lastnih željah zadegal v svoj loadout. To pomeni, da igralec ni omejen na privzeta orožja in opremo, temveč da se more ovesiti vsaj malo edinstveno. Še najbolj sveže je deloval multiplayerski modus titan assault, ki je na beta strežnikih nadomestil klasični conquest. Tako kot v slednjem se na karti bojujeta dve ekipi, ki skušata zavzeti in držati nadzorne točke. Finta je v tem, da te ob vsakem zavzetju izstrelijo rakete v orjaško nasprotnikovo plovilo MK-1 titan, ki visi nad bojiščem, in mu odžre del ščitov. Ko padejo ščiti na enem od titanov, uspešnejše moštvo poleti vanj in se skuša prebiti do reaktorske srčike, ali pa ga poskusi upepeliti z dodatnim ognjem. Seveda se leteča trdnjava brani s kanoni in vojaclji v hodnikih, dočim ga more poveljnik (ja, klasa commander s pregledom nad bojiščem in ukazovalnimi sposobnostmi se vrača) tudi premakniti. Pogled na plovilo, ki dominira nad bojiščem, je vsekakor spektakularen. Medtem ko bo conquest sprejel 64 igralcev, jih bo titan akomodiral 32. ***(PC, oktober)***



Elebits

Elebits – predpostavljajoč, da bo končna titula špila res taka, v kar Konami dvomi – so bili ena bolj skrivnostnih iger sejma za wii. Rulji so ga v obliki ličnega filmčka predstavili ob zaključku konference, dočim so ga redki srečneži imeli priliko tudi preizkusiti. Koncept je wiijevsko preprost, zato bo kojci jasen vsakomur. Elebiti so pisana pikminska bitjeca električne narave, ki v alternativnem svetu poganjajo vse naprave. Ko se nekega dne odločijo za štrajk, je na igralcu, opremljenemu z napravico za elektrošoke, da jih z razmetavanjem predmetov po sobah najde in prežene nazaj na delo. Vsak najden elebit prinese nekaj vatov moči, in ko je naberemo dovolj, lahko oživimo mikroval-



ovno pečico, luči in podobne potrošnike škratov elektronov. Vse to iz prve osebe in po sistemu nameri & sproži, kot se za wii spodobi. Zganjanje dar-marja po notranjosti bivališča bo podprto s solidno fiziko, tako da težkega pohištva ne bo moč premikati, dokler ne bomo energijskega bljuvala ustrezno napolnili. Grafika bo preprosta, a naslov bo itak vse stavil na srčkanost elebitov in preprost, skorajda starošolski vzorec igranja. Ta elementa Nintendu definitivno nista tuja. ***(wii, zima 2006)***

FIFA 07

Vprašanje, ki se je ob igranju nove Fife najbolj porajalo, je bilo naslednje: čemu iz nje ne naredijo gloriozne, spektakla polne arkade, temveč se trudijo s povečevanjem realizma konkurirati po tej plati redno superiornemu Pro Evu? No, ker je bil Švabonar, s katerim smo imeli dogovorjen sestanek, nesrečno odsoten (bržda je kotil teličke v Švarcvaldu), je provokativno vprašanje ostalo neodgovorjeno. Tako so ostali vtisi iz verzije za playstation 2, ki so presenetljivo dokaj pozitivni. Igranje je bilo malce počasnejše od Fife 06, animacija igralcev podrobnejša, fizika žoge bolj življenjska in akcija bolj realistična (kot da bi brali marketinško gradivo, kajne). Seveda je iz petnajstminutnega nažiganja težko zaključiti, kako na tribunicah se bodo spet zdela utekanja v prostor in koliko bo enakih situacij pred golom. Gre pa upati, da bodo ti problemi izginili vsaj v verziji za xbox 360. Za dotično pravijo, da so motor zanjo spisali na novo in da veličastno izkorišča moč naslednje konzolne generacije, tako v grafičnem kot umetnopametnem ter fizikalnem smislu, torej nekaj takega kot pri Pro Evu 6. Ogledali smo si tudi inačico za PC, toda od nje so razstavili le razširjen menedžerski modus, ki obeta, a je za hiter preizkus tako hvaležen kot glomazen frp. Najbolj verjetno, spet kot pri PES6, je, da bo Fifa 07 za osebna računala enaka oziroma vsaj bliže tisti za playstation 2, namesto da bi predelali naprednejšo za 360ico.

Obljubljajo še nalinijski modus, ki bo usklajen s pravimi tekmovanji in v katerem se bomo borili za prevlado svojega kluba nad ostalimi. Kako je z vsem tem, bomo videli že čez dober teden.

(PC / 360 / PS2 / XB / GC / PSP / DS / GBA / pralni stroj, september)



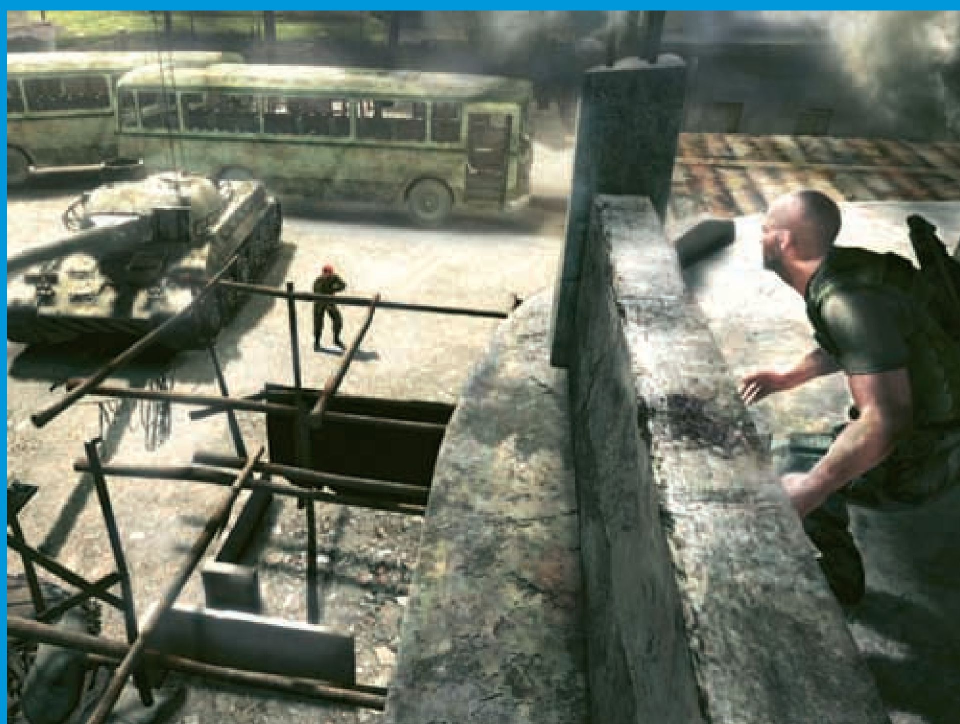
Splinter Cell: Double Agent

Samo Ribič se vrača, tokrat še bolj jezen in smrtonosen. Okej, to bi lahko bil uvod v filmsko prikolico špila, mi pa smo igrali dejansko igro. Kakšna je? Eh, Splinter Cell kot Splinter Cell. Ali pač? Ubi je v Nemčijo pripeljal in ločeno predstavljal eno- ter večigralsko izpeljanko, pri čemer glede razvijalcev vlada prava zmeda. Inačici za PC in 360 delajo v Šanghaju; tisto za PS2, xbox in gamecube v Montrealu; multiplayer pa klamfajo v Annecyju. A zdi se, da je bojazen, da bi to špil pokvarilo, zaman. Trojica puščavniških nivojev je obelodanila večino novih elementov, ki so pravzaprav tisti stari in preizkušeni, le v nekoliko prevetreni obliki. Besede obelodanitev nismo uporabili po naključju, kajti druga največja novost za serijo so dnevne stopnje. Ribiča je bilo moč voditi med skromnimi poslopji puščavniške vasice, kjer se je moral za ohranitev tiholazniškega statusa bolj kot na temo in sence zanašati na okoli ležeče gradnike. Podobo je bogatilo nadmočno HDR-osvetljevanje, katerega moč se je znižala, če si si nadel sončna očala. Preostali stopnji, nočna arktična in ladijska, sta kazali pomembnost napadanja izza hrbta iz vode, česar bo kar precej, ter morebiti največjo pridobitev nanizanke: mehaniko dobrega / zlobnega Sama, ki je po smrti hčerke etično razpet med lojalnostjo do agencije NSA in teroristi. Kaj pa večigralstvo? Glede njega so avtorji pred sejmom obljubili povečano prijaznost do začetnikov, vendar je bilo tisto, kar smo preizkusili, docela enako Pandori Tomorrow – pač vohuni in soldatje, ki so se preganjali po dokaj dolgočasni karti. Ker samih razvijalcev v Leipzig ni bilo, PR-človek pa sploh ni vedel, o čem govorimo, ko smo jeli razpredati o svežih elementih multiplayerja, pustm'o Sama stat'. Tako ali tako je tik pred izidom.

(PC / 360 / PS3 / PS2 / XB / GC, oktober)

Maelstrom

Dve leti tega smo v Perimetru (J131, 70) s hecnimi roboteji pohajkovali po vijoličastih gričih in jih, ako so nam nemarneži zastirali pogled, ravnali z zemljo. Ruska tvrdka KDV si je to edinstvenost očitno odločila vzeti za zaščitni znak, saj njihova prihajajoči Maelstrom sloni na podobnih principih. Ampak, da ne bo pomote: Perimetrov pogon je bil vokslast, medtem ko je novi kar lepo poligonski, tako da so se morali stvari lotiti od začetka. Škoda le, da niso posnemali še kake druge Perimetrove iznajdbe, saj je Maelstrom razen luknjanja terena videti kot standardna strategija. Zgodba je karseda originalna: našo rodno Zemljico opustoši meteor, nakar se preživela človečnjad organizira v dve frakciji, ki se, jasno, ne marata. Eno stran dajejo absolutistične težnje, dočim so drugi uporniki. Kot tretji pa se priletijo ravsat še, glej no glej, nezemljani. Avtorji obljubljajo vsaj inovativne enote; tako bodo na primer prisotni transformerji – izza obzorja bo prifrčal roj letal, se preobrazil v tankovsko divizijo in delal probleme. Mi kajpak dvomimo, da bodo brez Optimus Prima pol tako mega, kot smo navajeni. Alieni bodo po stari navadi mahnjeni na organska orožja in mutirali pokalice iz svojih okončin, takenako so izurjeni telepati. No, fokus igre bo vseeno destrukcija hribovja. Se je sovrag zabarikadiral za gorsko verigo? Ni problema, nekaj bombic tu in tam in v stenah bodo zazijale soteske, po katerih se mu bomo prikradli za hrbet. Ne gre torej le za kraterje v tleh in podobno kozmetiko, temveč za totalno preobražanje pokrajine. Upajmo, da bo to v akciji dodobra uravno-

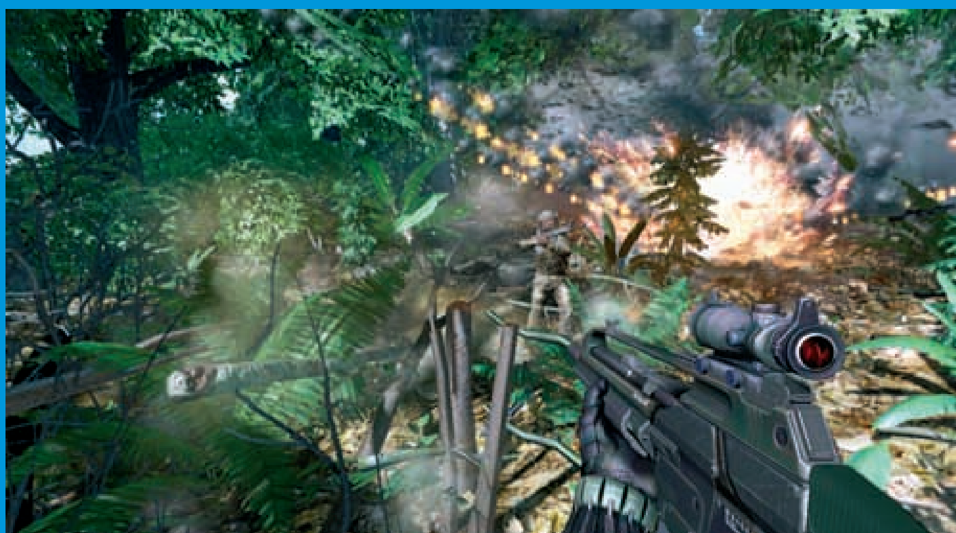




teženo in bolj poudarjeno, saj se da glede na to, kar smo videli, lepo igrati tudi brez dotičnega prijema. In videz bi takisto kazalo razgibati, saj pogon zaenkrat nudi bolj bledo sliko. Eh, Rusi in njihove velike, a luknjave ideje. ***(PC, oktober)***

Crysis

Ako bi na krožnem EAjevem štantu iz tlorisnega pogleda analizirali premike navidez zmedene brezglave množice, bi opazili, da je maso geekov najbolj zanašalo proti oddelku, kjer so prikazovali Crysis, nadvse pričakovano pecejaško streljačino avtorjev odličnega Far Cry. Povprečna čakalna doba za preizkušnjo lokalnega protipuščavniškega načina je spričo gneče za običajne ruljeke in Gamespot znašala poldrugo uro, vendar ne tudi za vaša gorostasna izvidnika Snetija in Casa, ki sta v kamrico instantno prerinila s kombiniranim razkazovanjem pektoralov, novinarske kartice in izzivalnih pogledov. A splačalo se je tvegati srd nemških zanesenjakov, ki so naju prebadali z očmi, kajti zgodnja različica je navdušila. O igralnosti bi sicer težko povedala kaj konkretnega, saj je bila edina karta preogromna, da bi se na njej maloštevilni igralci našli in se prerešetali v standardnem timskem večigralskem načinu. Toda grafika ... Vau. Četudi je igra tekla pod DirectX 9 (končna verzija se bo na Visti kakopakda posluževala vseh naprednih pritiklin desete revizije) in čeprav je število sličic redko preseglo številko dvajset, dočim o glajenju žagic ni bilo govora, sta nam razsežnost in bogastvo tropsko-otoške okolice pogreli vsega dobrega navajena srčeca. Za zaprtimi vrati so kazali še demonstracijo enoigralskega modusa, v katerem se kot pripadnik ameriških enot spopademo najprej s Korejci, nato pa moči z njimi združimo in se zoperstavimo alienom. No, zgodba ne bo ključna vsebina špila, ki bi znal biti glede osnovne mehanike jako napreden. Klasičnost linearnega sprehajanja in trosenja raznovrstnih svinčenih in drugačnih izstrelkov bodo namreč bogatili kvazi frpjski elementi. Nemški razvijalec je znova potrdil opcijo hipnega predelovanja in nadgrajevanja orožij (daljnogledi, utišniki, granate, različni tipi municije ...), po kateri bo moč skozi ličen meni poseči kadarkoli med nabijanjem, ter večuporabnost tehnološkega kombinezona, s katerim si bomo v zameno za energijo povečali hitrost teka, surovo moč, debelino ščita ali urnost obnavljanja zdravja. Skratka, dvoma ni, da Crysis ob izidu ne bo karseda impresiven. Namečkoma je Bernd Diemer, vodilni dizajner, potrdil, da tako 360ica kot PS3 nimata dovolj moči, da bi lahko jamčila za 'kvaliteto igralnosti', ki jo Crytek zahteva za naslov. Lušten obliž na rane igrarsko že tradicionalno oškodovanih lastnikov abakov! ***(PC, 2007)***



Medieval 2: Total War

Ko je Sega z zlatniki, ki so sfrčali iz Sonica, kupila Creative Assembly (bojda za 30 milijonov dolarjev in letno zalogo Škotovih veselih obrokov) in jih zapregla v masovno sekljačino Spartan za konzole, se je iz grl računalniških strategov družno izvil krik bojazni, da je z njihovo slavno strateško serijo Total War konec. Vendar Sega kajpak ni tako neumna, da bi krepala kuro, ki nese luštne igre, in novembra lahko tako pričakujemo Medieval 2: Total War. Ta se bo, slično kot predhodnik, dogajal v srednjem veku, natančneje med leti 1080 in 1530, in bo vseboval brskanje po Novem svetu. Angležem, Francozom, Benečanom, Špancem in nič manj kot še petnajstim evropskim stranem (ter Mongolom) se bodo pridružili Azteki, žal pa naj bi jih ne bilo mogoče igrati, temveč naj bi nastopili zgolj kot nasprotniki. Obljubljajo popolnejšo diplomacijo in poudarek na veri (papež bo lahko izobčeval levo in desno, križarske vojne bodo imele veliko vlogo ...), pretek časa bodo ilustrirale poteze, ne več letni časi ter leta, dočim bo bojevanje mnogo povzelo po Rome. Nekih prelomnih elementov tod ob preizkusu masovne bitke ni bilo videti, je pa bila podoba fantastična, z odličnim vzdušjem in vojaki, ki so si lastili vsak svojo poligonsko animacijo. ***(PC, november)***



Brothers in Arms: Hell's Highway

Nič ne rečemo ino ne zanikamo, da je drugosvetovnovojna taktična streljanka Brothers in Arms 3 vsled rabe Unrealovega srčka 3.0 videti impresivna. Privzeta širokozaslonskost, hecanja s svetlobo in veličastne eksplozije so elementi, ki znajo spraviti v stanje zamaknjenosti vsakega lastnika spodobnega hardvera, kamor seveda sodi vsaj 40-palčen prikazovalnik. Žal pa je treba naznaniti, da igranje po videnem sodeč ni dosti napredovalo od enice in dvojke. Vmesnik za poveljevanje sotrpinom, s katerimi bomo skušali preživeti, je ostal enak, kar pomeni, da se bo špil zopet močno zanašal na umetno pamet in njeno ravnanje s prijateljskimi enotami. Glede teh je vladal zoprn



taktičnem tempu gibljejo, kot bi bili iz mesa in krvi? No, če drugi elementi ne, bo animacija spet tisto, kar bo serijo povzdignilo na olimp nogometščin. Kajti reči, da je slednja fantastična in očiten korak naprej v primerjavi z dosedanjimi enačicami, je podcenjevalno. Dodajte novo fiziko žoge in daleč izboljšano zaznavanje nje karambolov z okončinami igralcev, zaradi česar se zloglasni 'fliper efekt' končno zdi stvar preteklosti, primaknite nadmočno kontrolo nad premiki fuzbalerjev in sodnika, ki z rumenim kartonom kaznuje ama vsak nevaren nizki štart, in rezultat ne more biti nič drugega kot, hja,

občutek, da bodo vnovič počele neumnosti, ob čemer se zna iluzija razpočiti kot milni mehurček. Vtis so dodatno pokvarile bojne situacije, ki so se zdele za lase privlečene. Špegal si recimo čez škarpo naravnost v tri metre oddaljeno grupo Švabonarjev na kanonu, a se ni naokrog nikdar ozrl niti en zeljejed, niti tega ni storil oglednik na strehi. Čepel je tam in zrl v daljavo kot buda(la). Toda, vas vprašamo: je Gearbox že kdaj naredil kaj res dobrega? No, vidite.

(PC / 360 / PS3, pomlad 2007)

Pro Evolution Soccer 6

Redno rušenje peklensko vročih, v železne kletke nerazumljivo zaprtih 360ic, na katerih je v Leipzigu tekel PES6, nikakor ni odgnalo fanatičnih PESjanov. Ti smo se že po par odigranih partijah lahko prepričali, da bo PES6 za Microsoftovo frišno konzolo (prvi?) pravi naslednjegeneracijski fuzbal. Na hitri pogled bi ga sicer marsikdo zamenjal z verzijo za PS2 v širokozaslonskem načinu – mimogrede, dotični bo po videnem nadvse pomemben, saj je potom njega pregled nad zelenico neprimerno večji – in z zvišano ločljivostjo. Kljub zagotovilom vodje projekta Seabassa, ki je na konferenci povedal, da so za razvoj sveže srčike porabili obilico časa, lahko mirne duše napovemo, da novodobni PES, kar se grafike tiče, spet ne bo pobiral lovorik. Toda kaj te brigajo rahlo zabrisane teksture travnate površine, ko imaš na zaslonu dvaindvajset prelestnih likov, ki se v upočasnejenem, bolj

najboljši fuzbal sploh. Pika. Škoda, da našteto le v omejeni meri velja za tisto inačico Pro Eva 6, s katero se bodo oktobra rokovali lastniki starih konzol in PC-ja. Ekskluzivno verzijo za xbox 360 so namreč spisali na novo, medtem ko stara ostaja vpeta v okvire dosedanjega pogonskega motorja. Nadomestilo naj bi bilo dejstvo, da se bo moč z računali in PS2 navzkrižno mrežno udejstvovati in da bo prisotna opcija za štiri igralce.

(PC / 360 / PS2 / XB / PSP / DS, oktober)

Tony Hawk's Project 8

Buljenje par mesecev starih filmčkov THP8 s predstavitvijo napredne animacije obnašanja rolke ob pristankih na različnih površinah – vau. Igranje 360-kine verzije na sejmu – mnjeh. Ogled svežih filmčkov po vrnitvi v domovino – vau. Resnica je bržda nekje vmes, čeravno si bodo morali pri Neversoftu s čela obrisati še marsikako kapljo švica, če nameravajo znameniti rolkarski seriji vrniti slavo. Na lučaj uča in dotik džojpeda blazne inovativnosti v Projektu 8 namreč ni bilo začutiti, dasiravno je bila odzivnost uličnih divjakov na mestu. Demo je pestilo precej grafičnih hroščev tipa lebdeča rolka, česar ni popravila že tako ali tako ne preveč lesketajoča podoba. Ampak v redu, bodo še dodelali, Tončija pa se itak špila, da se skače, grinda, flipa in graba, yo. Primernih mest za izvajanje teh dejavnosti bo v eni sami ogromni stopnji več kot preveč, izzive pa bomo, kot v zadnjih Sokolih, dobivali potom ogovarjanja likov. Avtorji so se pridušali, da bodo v THP8 prisotni vsi znameniti triki iz prejšnjih delov, med novotarijami pa so ponosni na funkcijo 'breaking bones'. Ta bo igralcu omogočila nadzor nad lutkastim telesčkom padajočega skejterja in beležila število polomljenih kosti. Določene naloge bodo potemtakem od nas zahtevale, da nesrečnika na leseni deski karseda iznakazimo. Genialna pogruntavščina ali umetno dihanje za serialko, ki je iztrošila svoj čar?

(360 / PS3 / PS2 / XB / PSP, november)





Stranglehold

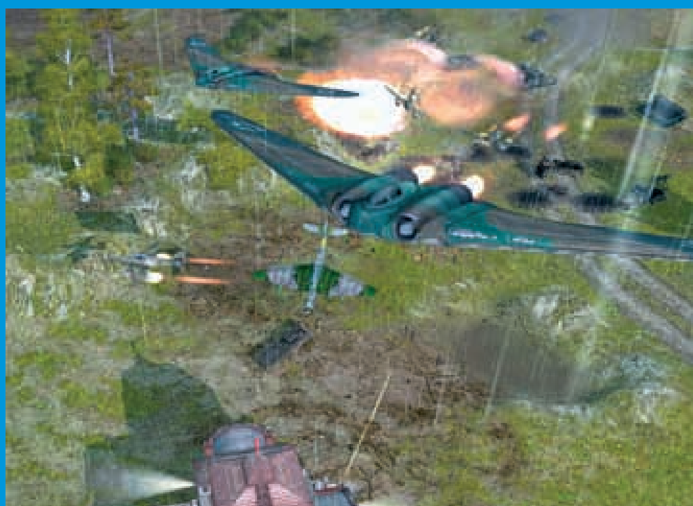
Ptički že čivkajo – medtem ko se razletijo pod točo krogel – da bo Stranglehold huda akcijada, ki je igralno videti kot Max Payne, a ji pri ustvarjanju vzdušja nadvse pomaga roka mojstrskega azijskega režiserja Johna Wooja. Midway špil stalno predstavlja kot napol interaktivno, napol filmsko izkušnjo, in dejansko se zdi, da je spoj teh dveh prijemov za spremembo jadrno posrečen. Nova predstavitev je namreč pokazala tako odličen občutek za kamero, ki je v kinematografičnih sekvencah spremljala hard-boiled policista Tequilo ter nepridiprave, kot za radostno strelsko destrukcijo. Dobesedno: iz tretje osebe Tekila z neprestanim ognjem iz svojih pištol ni le poslal na oni svet divizije nasprotnikov, ki so uletavali nadenj kot kaki živčni goblini, marveč so izstrelki iz vseh ce-



vi pustili jasne sledi na okolici. Odbiti naj bi bilo moč vsako ploščico z zidov in v trske spremeniti sleherni kos pohištva, kar se je izkazalo za skorajda resnično. Impresiven je bil tudi nabor junakovih animacij, od skokov vstran in nazaj prek visenj na lestencu do dričanj niz ograje. Pri tem kajpak ni manjkalo prehajanja v upočasnjeni čas, v katerem so bile kanalje lažje tarče in energijo za katerega je inšpektor nabiral z uspešnim klanjem. Vse skupaj je izpadlo jebeno impresivno in morda so prav igre tisti ventil, skozi katerega se bo klasični Woojev duh po slabih hollywoodskih izletih naposled vrnil v našo dimenzijo. ***(PC / 360 / PS3, zgodaj 2007)***

War Front: Turning Point

Človek si ne more kaj, da se ne bi ob pogledu na CD-Vjev War Front zarežal. Imamo posnemovalce Generalov in posnemovalce Warcrafta, ampak War Front useka najboljšo možnost ter posnema kar oba, za dobro mero v okolju druge svetovne vojne. Skratka, gradimo hiške, od koder množimo vse možne vrste oklepnikov, pa tudi kake 'nemožne', recimo hodeče robote in tanke z zvočnimi topovi. Špil namreč poseže v alternativno zgodovino, kjer se zahodni zavezniki, naciji in sovjeti skloftajo z množico hipotetičnih krepel. Nad sovraga lahko pošiljamo vse mrtvo, od reaktivnih bombnikov in tankov z rahlo ekscesnim številom topov do jedrskih cepelinov ter omenjenih hodečih eksoskeletov, ki sovraga bržda odženejo že z bobniče trgajočim škripanjem. Igranje je na las podobno C&Cju, hišk po kakih treh steklenicah piva bržda ne bi mogli ločiti od generalskih. Velike gruče tankov se v spremstvu artilerije in protiletalske obrambe kotalijo po bojišču, se dva do trikrat zataknejo na mostu ali ob drevo, nakar trčijo v sovražnika in je velik bum. Klasika. Seveda pridejo na vrsto heroji, posebne vrste človečki, ki po warcraftovsko napredujejo in imajo natanko štiri posebne sposobnosti, ki jih bildajo na enak način kot v Reign of Chaos. So pa za zdaj prešibki, saj jih armada tankov požre za šalo in je mogoče boj zlahka dobiti brez njih. Zabavna reč je zmožnost usesti se v obrambne bunkerje in nekatera vozila ter prestaviti v prvoosebni pogled. Vsekakor je najglavnejši adut War Fronta lahkotnost, saj je za hitro igro s kolegi primernejša kot kaj zateženega. ***(PC, oktober)***



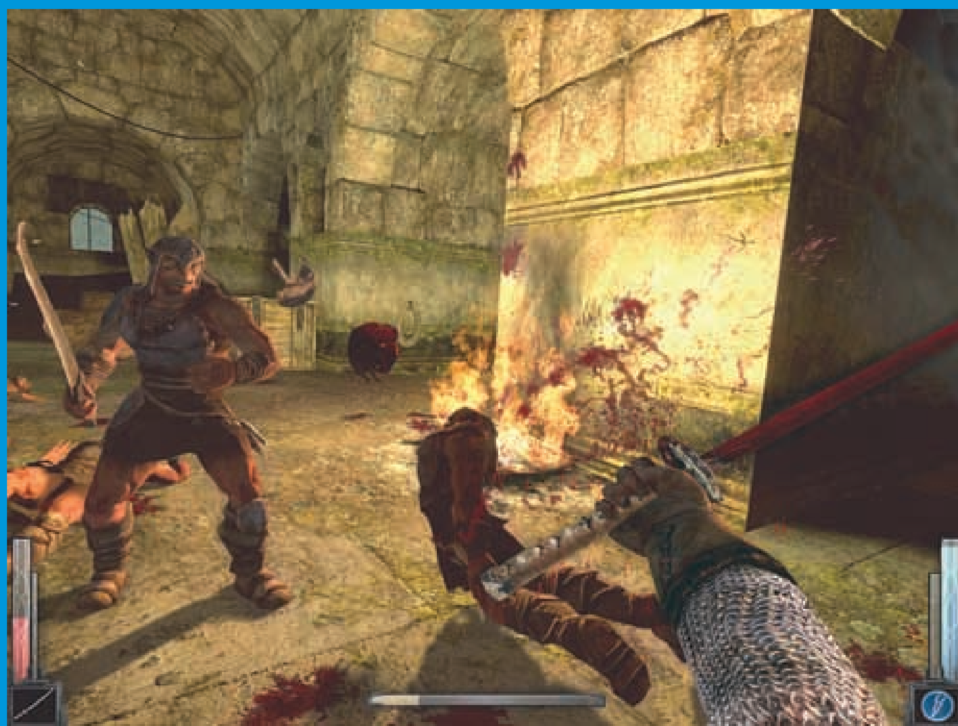
World in Conflict

Ground Control 2 zglednemu in zabavnemu bojnemu sistemu navkljub ni bil uspešnica, zato so morali pri Massive Entertainment ustaviti dela na načrtovanem dodatku in zapreči nov projekt. Močan grafični pogon GC2 ima odtihmal novo nalogo: namesto futurističnih tankcev izrisuje znane T-72, abramse, cobre in ostalo zalego. World in Conflict namreč poseže v hladno vojno in hipotetični scenarij, ko ruskemu predsedniku zmanjka vodke in v jezi zbombardira Seattle. Zgodba se zdi rahlo za lase privlečena, a glede puščavništva so imeli avtorji zadrgo čez usta. Menda se hudimano trudijo z njim, kar naj bi bil razlog, da je do izida še slabo leto, čeprav je grafična vsebina z večigralstvom vred praktično dokončana. Slednje ima zanimivo premiso: posameznim igralcem se dodeli ena od štirih vlog – nadzor pehote, oklepnih sil, letalstva ali podpore. Ako smo recimo tankovski poveljnik, lahko kupujemo tankce, medtem ko je dostop do ostalih vrst enot omejen. Ne le, da so za nas dražje, temveč so najboljše nedosegljive. Sodelujoči tako dobijo vloge, ki pa niso docela striktne. To zahteva dobro komunikacijo in skupinsko sodelovanje, saj bojni sistem sledi škarjam, papirju in ostalemu namiznemu priboru. Zato s tanki ni dobro samostojno odbrzeti v mesto, sicer bo tamkaj zarejena sovražna pehota poskrbela, da bomo predelani v pasulj. Zahteva po timski ubranosti je še večja zaradi dejstva, da je strateške točke na bojišču težko zasedati čisto na lastno pest, ker se mora tam ugnezditi veliko enot. Nabiranja surovin sploh ni, ker okrepitve same pritekajo nenehno, seveda z zamikom, kar pomeni, da igra daje poudarek premišljenemu, a odločnemu vojaškemu pritisku. Edina pogojno rečeno surovina so taktične točke, pridobljene z uničevanjem sovražnika, ki omogočajo uporabo specialnih prijemov. Recimo jedrskega udara, kakršnega lahko zapazite na pričujoči sliki, muhahaha. Igranje in vmesnik sta na las podobna tistima iz GC2, zatorej se bo vsakdo, ki slednjega že pozna, v World in Conflict počutil kot doma. Da le ne bi Vivendi zopet silil s prehitrim izidom, kot je tipično zanje. ***(PC, 2007)***



Dark Messiah of Might & Magic

Prvi stavek, ki ga je Ubijev človek izrekel ob demonstraciji tega naslova, je bil: "Dark Messiah ne bo frp, kot ga nenehno označujejo na spletu, marveč šuter s srednjeveško orožarno." Svoje besede je podkrepil s pokazom odsotnosti izkušenj in resnično velikim poudarkom na boju. No, roko na srce, po vsem videnem sodeč ipak ne bo šlo za navadno streljanko, saj se bo junacelj kljub manku EXPja kalil v veščinah vojevanja, coprništva in tolovajstva. V katero smer bo šel, bo kajpakda odvisno od igralca, nikakor pa ne bo mogel biti nadmočno izvežban na vseh ravneh. Večina teh znanj in čarovnij bo klasičnih (napredna vihtenja orožij, tiholazenje, lučanje ognja ...), par pa bo originalnih, denimo pomanjšanje ali dekapitiranje nasprotnika ter priklic drsalnice. Najbolj bo igra izstopala po sistemu bližnjega mahanja z meči, buzdovani in ostalimi cepanicami, ki je izvedeno preprosto, a hudirjevo učinkovito, vzdušno ter spektakularno. Raznorazni zamahi in bodeži, blokiranje, zbijanje orožja iz rok ter sekanje udov se lahko po zabavnosti zlahka kosajo s tisočkrat preizkušenim šicanjem s Puško. Itak streljanje tudi bo, bodisi s hrpo lokov, bodisi v obliki čirulčarul. In ko bomo po kakih petnajstih urah rešili skrivnost Temnega mesije, bo red na večigralstvu, ki predstavlja polovico izdelka. Šlo bo za fantazijsko izpeljanko Battlefielda z dvema bregovoma, ljudmi in nemrtvimi (razlika bo le vizualne narave), ter petimi poklici: morilcem, vojščakom, duhovnom, čarovnikom in lokostrelcem. Višek te plati bo način, v katerem bomo skozi več stopenj napredovali do ultimativnega cilja, medtem pa bodo liki pridobivali dodatne moči. Ašašin bo na primer zaobvladal nevidnost ter hlinjenje smrti, strelec bo prožil več strelic hkrati in tako dalje. Igro bo poganjal Half-Lifov fizi-grafični agregat, ki ne bo prinesel le nadmočne pod- in nadzemne grafike, marveč bo močno poudaril fiziko, ki jo bomo koristili tudi v namen odstranjevanja nasprotnikov. Pokazan nam je bil prizor, kako se moremo trola iznebiti s sesutjem kamnitega oboka na njega glavo. Hecen, čeprav že viden v Duku Nukemu 3D, je bil tudi pomanjševalni urok, ki je goblina zdruznil na velikost podgane. Takih nenavadnosti naj bi bilo v igri cela vrsta in po videnem sodeč bo Dark Messiah zavoljo pestrosti, razgibanosti ter pisanosti hudo privlačen špilek. ***(PC, oktober)***

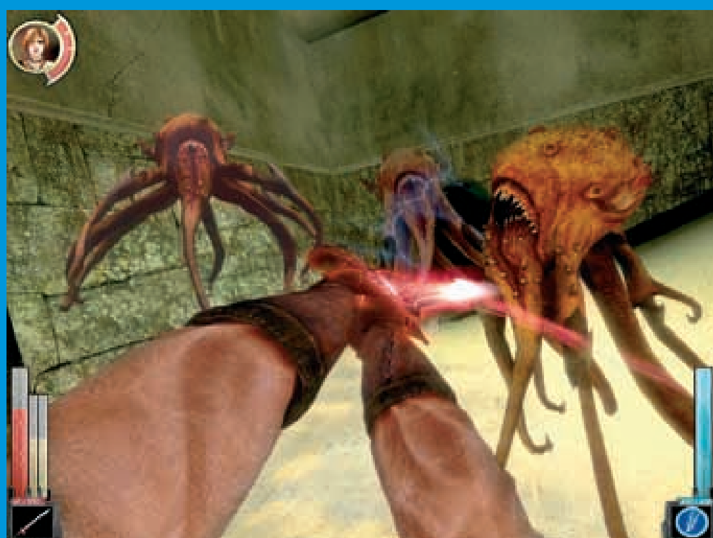


Settlers 2: The Next Generation

Predelave starih dobrih iger niso zadnje čase nič neobičajnega, četudi le tu in tam sprožijo kaj več kot skomigovanje z rameni. Pirates ter Locomotion (remake Transport Tycoona) sta prvi, ki prideta na pamet, ko govorimo o igri pasme Settlers, in sta bili tako-tako. Pri Settlerjih 2: The Next Generation gre, kar se tega tiče, za anomalijo. Ne gre za predelavo prvega, temveč izmed vseh petih delov najuspešnejšega (ter svinjsko adiktivnega) drugega dela, katerega izid merimo že desetletje v preteklost. To je tudi eden od razlogov za predelavo – pač, okrogla obletnica izida uspešnice. V Leipzigu so imeli delujoč demo v švabščini in šest mutavih pritlikavih hostes (+ enega hosta), ki so se motale okrog nog in skrbele za naravno vzdušje. Na prvi uč lahko potrdimo, da gre za spodobno predelavo z jako prisrčnimi cesticami, hiškami in človečki v treh rasah: Rimljani, Nubijci ter Azijci. Vse v tri de, seveda. V primerjavi z originalom zato malce trpi preglednost, javkamo mi, a vseeno je bil to le demo. Poleg grafičnega srčeka je novih par scenarijev, tu je urejevalnik zemljevidov, prenovljeni so zvočni učinki, posodobljen je uporabniški vmesnik, prijaznejša so poročila, vojačenje je sedaj nadgradljivo, dalo se bo igrati nalinijsko ... Ostalo je pa videti pač kot v izvirniku. Izid: ko to berete, naj bi bila nemška verzija že zunaj. Angleška? Niso rekli nič. Ker niso znali angleško, heh. Mimogrede, Settlerji novembra pridejo tudi na DS. ***(PC, september)***

Company of Heroes

Druga THQjeva paradna igra, za Supreme Commanderjem, je strategija bolj taktične sorte. Podatek, da reč klepa Relic, je dajal slutiti, da ima kak gen iz Dawn of War. Izkazalo pa se je, da si z njim deli kar večino udov in še tri dlake pod pazduho. Špila se nadvse podobno kot warhammerjevska sorodnica: zgradimo peščico bajtic, od koder štepamo soldate, polgoseničarje, tanke in kako havbico za povrh. Po bojišču zasedamo strateške točke, ki povečajo priliv surovin, s katerimi lahko prikličemo še več enot. In tako dalje. Igra je dokaj akcijska in ni ultra realistična, tako





da direkten zadetek tankovske granate recimo ne pokolje celotnega voda. Kar Company of Heroes vendarle napravi samosvoj, je obnašanje enot, predvsem pehote. Ta lahko za zaklon in skrivalnice uporabi dobesedno vsak del bojišča. Najsi gre za sosednji plot, grmovje, hišo ali zidec, vod se bo prilagodil in potuhnil. Če so pod sovražnim ognjem, soldatje kričijo, kolebajo naokoli in se stiskajo k tlom. Kul. Vseeno pa bo potrebnih še nekaj dodelav, saj so vojaclji na trenutke igrali kipe (posebej pri napadu) in zdelo se je, da sem in tja streljajo skozi teren, kar je zaščitni znak Dawn of War. Na voljo je pester izbor različnih vrst vojakov, od navadnih do mitraljezcev, minometalcev, ostrostrelcev ter rangerjev. Pohvalno je, da je treba s posebnimi enotami ravnati previdno, sicer jih najpreprostejši prašinar preluknja, preden se zavemo. Tisti, ki so pričakovali realistično simulacijo, bodo torej malce razočarani, a kljub temu kaže, da bo igra zabavna in bo našla svojo nišo. Puščavništvo ni razkrilo nekih čeljust izpahujočih novosti, medtem ko je večigralstvo za zdaj še neuravnoteženo. Če hočejo CoH sploviti že ta mesec, bodo morali pri Relicu mastno pljuniti v dlani. ***(PC, september)***



WWE Smackdown! vs. Raw 2007



Medtem ko se je folk ruval in prerival v vrstah za igranje bližnjega NBA 2K7, je postaja s THQjevim wrestlingom za 360ico samevala. Razumljivo, če vemo, da je ta šport v Evropi manj priljubljen kot čez lužo – nelogično pak zato, ker bo šlo bržda za vsega rešpekta vredno titulo. Fani 'bojevnikov', kot so John Cena, Triple H, Johnny Nitro, Booker T in Ray Mysterio Jr., boste najprvo navdušeni nad modeli likov in dvoranami, ki glede podrobnosti niso daleč od onih, s katerimi se bohoti odlična boksarščina Fight Night Round 3. A še bolj kot z grafiko je igra prepričala z globokim tepežkalnim sistemom. Največja novost pri slednjem bo kontrola nad izvajanjem kombinacij posebnih udarcev in prijemov, ki se z gumbov seli na desno analogno gobico – ja, spet tako kot v FNR3 (total punch). Zadevščina deluje dobro, saj je intuitivna (nasprotnika recimo v zrak dvigneš s potiskom ročice navzgor, na tla pa ga položiš, če jo potegneš k sebi), in manj naporna od mlatenja po več gumbih. Spektakularnosti boja mano a mano se bo pridružilo mikastenje z uporabo 'smrtonosnih' premetov, ki jih bo moč pobrati v interaktivnem delu dvorane. Tam bomo naoljenim mišičastim silakom v oprijetih trikojih (how gay is that?) zavdajali z butanjem glav ob mize, zvočnike in podobno kramo, v pomoč pa nam bo celo publika, ki nam bo stegovala steklenice, palice ter druge bolečinske artefakte. Med novimi igralnimi modusi velja izpostaviti 'money in the bank', v katerem se šest borcev spopade za prilastitev kovčka, ki visi nad ringom in v katerem se skriva pogodba za spopad proti aktualnemu prvaku WWE. ***(360 / PS3 / PS2 / PSP, november)***

Battlestations: Midway

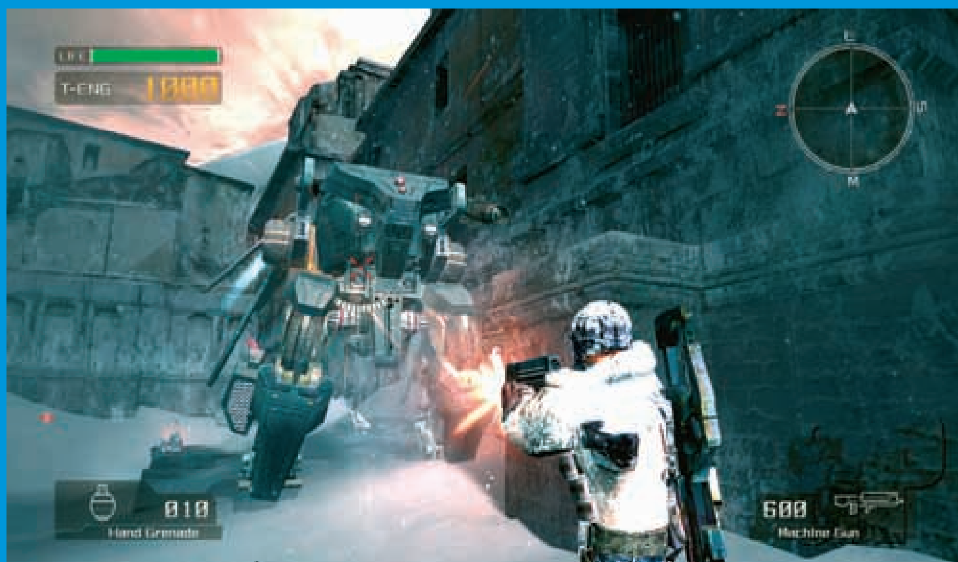
Pri Eidosu so imeli posebno taktiko: namesto da bi se tamkaj hostese lomile v visokih petah in se kislo nasmihale, so odločno krožile med ruljo in uporabljale svoj charisma skill (povečan za +5 s pomanjkanjem obleke), da so ročno pošiljale ljudi na tribuno. Vmes so zarolali tudi kako predstavitev, med njimi precej dolgo o Battlestations: Midway, močno pričakovanem tihomorskem hibridu strategije in letalske / ladjiske simulacije. Kasneje je bil na voljo tudi v igralni obliki, kjer so, tako kot marsikje drugje, preferirali xbox 360 (joypad! joypad!) namesto PCja in njegove miši. Kot je standard, je treba vsako obljubo jemati z dvema žlicama kamene soli, in izkazalo se je, da je špil bolj akcija kot simulacija. Upravljanje z letalci in ladjami ni zapleteno: bombardiranje z B-17 ni nobena umetnost, saj bombe vedno padejo v sredo križca, enako velja za merjenje z ladijskimi topovi. Barkače nimajo pravega poškodbenega modela, temveč merico zdravja. Ko le-te zmanjka, gredo pač pod vodo. Izjema je peščica kritičnih zadetkov, ki lahko povzročijo požar ali vdor vode. Toda igra zaradi tega kajpak ni za odmet, čeprav bodo resnobni friki žalostni. Zlasti strateški del je videti ličen: prefinjeno lahko razpostavljamo sile, uporabljamo radarje in vtihotapimo podmornice v sovražno eskadro. Med bojem je moč po mili volji prevzeti nadzor nad letali in ladjami, ki jih vmes nadzoruje umetna pamet. Prvoosebno udejstvovanje tako za zdaj izpade bolj kot vzdušni element in ne nekaj, kar bi lahko odločilo bitko, čeravno seveda ne moremo vedeti, kako bodo oblikovane misije. Osebni pristop se utegne še bolj poznati v večigralstvu, kjer lahko igralci prevzemajo različne vloge. ***(PC / 360, 2007)***



Lost Planet

O pričujoči Capcomovi futuristični nažigačini, ki se dogaja na zaledenelem planetu, smo že pisali. Morda se spomnite, da bo šlo za tretjeosebno akcijado, kjer imajo glavne vloge nizka temperatura, žuželkasti stvori in o-ja-to-mi-deli večmetrski roboti, na katere je moč montirati (oziroma jih iz njih po želji odviti in okoli prenašati peške!) kanone proporcev Snetijevega kemblja, ee, novega HDTVja. Potem pa gaziii! No, prepričani v nadmoč enoigralskega načina, katere demonstracijo lahko imetniki Microsoftovega belega monolita dolpotegnete z Liva, smo na testno vožnjo popeljali večigralsko verzijo. Kaj reči – navdušila nas je! V osnovi je šlo za običajen deathmatch tipa vsi proti vsem, toda Lost Planet je dogajal kot vestalka navsezgodaj zjutraj. Morda zato, ker pogled iz tretje persone in samosvoj, odlično delujoč sistem merjenja izkušnji dodata novo dimenzijo? Ali ker je občutek zadovoljstva ob tem, ko ti z mizernim vojakcem uspe razčefukati nasprotnika, ki se naokoli fura v pettonskem mechu, tako hud. Capcom seka, Lost Planet pa zdaj, po ogledu multiplayerja, še bolj. Dajte nam ga. Nemudoma. ***(360, januar 2007)***





Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Eden od špilov, ki smo ga premierno videli v živo, so bile Tiberijske vojne. Producent arabskega videza, zaradi česar so ga na letališču ziher strip-und-anal-searchali (od tod nemara njegovo rahlo negotovo sedenje?), je pred živim demom povedal, da se hočejo s trojko po sedmih sušnih letih povrniti h koreninam in da so vsi v moštvu veliki feni franšize C&C. Če se vam izjava zdi čudna, je to zato, ker ne veste, da Westwooda ni več in da igro pacajo v EAjevem losangeleškem obratu, kjer so prej naredili The Battle for Middle-earth 2. Ampak navdušenci vsekakor so, že zato, ker so za vlogo Kana spet najeli obritoglavega Josepha D. Kucana. Hitman in Janez Janša, pazi-ta se, izvirna biljard kugla iz rdeče preteklosti se vrača! Pa ne le to. Nazaj pride taka stranska ukazna vrstica kot poprej, dočim je bil ves demo videti kot update starine z lepo 3D grafiko. Ajde, jasno, da lahko pričakujemo novitete, kot so ukaz take cover za povečanje obrambne sposobnosti pehote, GDIjeva sposobnost razkrivanja skritih enot s pulznim prečesom ozemlja in priklic transporta, ki bo pešaka prenesel kamorkoli na karti. Toda karnaža med direktnimi, pošastno oboroženimi GDIjevci ter prikritimi, zahrbtnimi Nodovci, ki ne bodo mogli brez pražilnih obeliskov luči, nam je ipak delovala nadvse retro. Je v tem kaj slabega? ***(PC, 2007)***

NBA 2K7

Case se je nekaj časa sicer junaško držal, a v tretji četrtini so njegovi Heat klonili pred Snetijevimi Jezerniki, saj niti Shaq ni mogel zadržati bliskovitih prodorov Kobeja Bryanta. Postavlja se zato vprašanje, če bodo superzvezdniki na dolgi rok (tudi) v novi različici Take2jeve košarkaščine tako krojili igro kot prej. A kaj se more – to je, če gledamo Lakerje in Bryanta, navsezadnje realistično, na kar NBA 2K7 definitivno stavi. Preizkus verzije za 360ico je razkril noro HD-podobo naslednje generacije, a hkrati nujo po premišljenih prodorih, kroženju žoge in izkoriščanju taktike. Bedarije iz 2K6, kot sta invalidno stegovanje za žogo in tek naravnost v obrambneža, kot bi bil ta zid, ne človek, so stvar preteklosti, saj se 2K7 na zenovskem xboxu igra pravljično. Tudi animacije dejanj so dosti bolj gladke in kompleksne ter jih je z vnašanjem ukazov sredi akcije naposled moč prekiniti. Še ena dobra novica: letos NBA 2K7 in NHL 2K7 v Evropi izideta že oktobra, se pravi le mesec dni po izidu v ZDA. Če založnik požre to besedo, jih bo obiskal Yao Ming in jih prisilil, da bodo zrli v njegov fris, dokler jih od heksenšusov ne bo pobralo. ***(PS2 / XB / 360 / PS3, oktober)***



Just Cause

Z ameriškim miličništvom in grozečim mrščenjem nad trmastimi deželicami, ki so osumljene posedovanja nemarno močnih krepel, se je svet domala sprijaznil. Celo tako zelo se je dotičnost usidrala v kolektivno zavest, da bo kmalu počaščena z lastno igro. Vojna strategija, menite? Nak. Čefurščina bo to. Rico Rodriguez bo tajni agent na poslanstvu odžaganja pokvarjene vlade izmišljene otoške države San Esperito, oborožene z obsežno ozimnico orožij za množično uničevanje.

V enaidvajseterici osrednjih in nebroju postranskih misij bomo poskrbeli za atentate ključnih politikov ter drogeraških eminenc, osvobajanje prebivalstva in podobne pučevske neizogibnosti. Do državnega udara bo moč priti na več načinov, denimo z manipulacijo političnih strank, prebujanjem ljudstva, pridruženjem upornikom ali nemara bratenjem s kralji koke. Pita bo narejena po znanem receptu svobodnega tekanja naokrog, vihtenja raznoterih pokalic in delanja sile stotinji prevoznih sredstev. Tu so si avtorji zlasti dali duška, saj bodo poleg kopenskih prdalic ugrabljivi tudi helikopterji, letala in kup plovil, tako da bomo pravico sejali tako na tleh kot v luftu ter vodi. Posebej vzburljivo je bilo videti spektakularno jadranje s padalom, med čimer smo se lahko zakavljali na vozila in si jih prisvojiti kar v drvečem stanju. Haranju bo namenjeno orjaško, nič manj kot tisoč kvadratnih kilometrov zajetno območje celotne insule (22-kratna velikost Vice Cityja), pojanja po kateri ne bo pokvaril niti en nalagalni zaslon. Okolja bodo raznolika in bodo poleg betonske džungle vsebovala tudi pravo, plus plaže in vršace. Okularno je reč zelo na nivoju, saj za vau-efekt podobno kot v Oddaljenem skoviku (Far Cry to je) poskrbi že sama nasičeno pisana tropskost. Viva la revolution! ***(PC, september)***



Paraworld

Da je Leipzig nekam lokalna reč, je bilo med drugim videti po poudarjanju domačih produktov. Tu je nesporno prvo mesto zasedala realnočasovka Paraworld, ki so jo tlačili ama povsod. Kamorkoli se je človek obrnil, so okoli poplesavale tolste dinozavrske riti, najsibo na plakatih, predstavitvah ali testisnih mašinah. V čem je torej hec? Ustvarjalci igre iz berlinskega studia SEK so očitno nemalo noči prespali s knjigami Julesa Verna in kompanije pod blazino, saj je svet Paraworlda skupek vseh mogočih fantazijskih svetov iz rosnih let znanstvene fantastike. To med drugim pomeni dinozavre, ovešene s parnimi stroji – kot bi vrgel skupaj Potovanje v središče zemlje, Časovni stroj ter Skrivnostni otok. Ime pove, da gre za paralelni svet, ki ga po zaslugi težke znanosti odkrije skupina očalarjev. Ker se izkaže, da se ljudje v njem ne starajo, ostanejo kar tam, kajpak kot vladarji. Štorija pa se zaplete, ko v dimenzijo najdejo pot še trije mladi raziskovalci, kar prej omenjenim ni všeč in jih v Paraworldu skušajo zadržati za vekomaj.



Na prvi pogled je igra čisti klon Warcrafta oziroma, zaradi zelo naprednega grafičnega pogona, Rise of Legends. Ima pa rahlo samosvoj sistem napredovanja in nadziranja enot. Ikone vseh bojevnikov so stlačili v priročen okvir na levi strani, kar oglašujejo kot revolucijo, nam pa se zdi bolj kot nadgradnja Warcraftovih okvirčkov. Omejitev veli, da imamo lahko največ petdeset enot, v vsaki od petih stopenj natanko določeno količino. Tak piramidast sistem, po katerem soldatje plezajo z uspehi v boju, spodbuja napadalno taktiko in hkrati šparanje z lastnimi silami, da nasprotniku preprečimo njegovo napredovanje. V špilu bodo tri sprte strani (Norsemen, Dustriders, Dragon Clan), ki se po videzu ne razlikujejo kaj prida, naj bi pa imeli različne taktične pristope. Adut igre bo takisto živahen, lep domišljijski svet. ***(PC, september)***

Gothic 3

Ena najbolj pričakovanih iger je tik pred vseevropskimi durmi, čeprav so na žalost na štantu prikazovali le nemško različico, ki je precej jemala voljo do igranja. A itak to ni špil, ki bi ga lahko predrkavali deset minut in si ustvarili kakršnokoli mnenje o njem. Grafika je res lepo nadgrajena, a hkrati se je vse skupaj nemarno zatikalo. Okoliški Pirajogrizci niso bili posebej zgovorni in ko smo jih pobarali, če bosta prosto lutanje in raziskovanje bolj osmisljena, so se sprenevedali, češ, da to je pa vendarle vedno bilo nagrajeno. Ja, s tremi zdravilnimi zvarki, porabil si jih pa pet. Skratka, Gothic v tretje ne bo nikakršna revolucija (baje že razmišljajo o neki nalinijski varianti za kasneje, avbe avbe), marveč bo vmesniško in vzdušno vsakemu igralcu predhodnikov čisto domač. Spet bomo igrali istega brezimnega junaclja, ki se končno znajde na celini, a spet v zelo težavni situaciji. Orki so namreč zavzeli deželo in podjarmili človeke, pri čemer avtorji poudarjajo, da ne gre za tipično butaste orke, marveč bolj za klingonsko varianto, torej vojščake s pametjo. Toda po njihovih besedah cilj igre, ki naj bi ga dosegli po kakih sedemdesetih urah, ne bo osvoboditev, marveč nekaj bistveno globljega. Kaj natanko ta globina je, niso hoteli deliti, so pa navrgli, da bomo mogli prijateljevati tako z rojaki kot z okupatorjem. Vseeno dvomimo, da se bo prav veliko igralcev odločilo za kolaboracijo. Ozemlje bo spet dvakrat večje kot poprej, ko je bilo dvakrat večje kot še bolj poprej. Na severu bo sneg, v sredi gozd in na jugu puščava. Razpršenih naselbin in frakcij bo veliko, zato bo kvestov vseh sort premnogo (upamo le, da ne bomo večine teh pustolovskih elementov izkusili v prvi polovici, nakar bo šlo le še na nož) in takisto cepljenja štorije. Stvaritelji pravijo, da bo zaradi tega imela igra veliko vrednost ponovnega skozi-itja, dasiravno to pot lika ne bomo tesali tako, kot smo bili navajeni doslej, se pravi z zapisanjem določeni gildi, marveč se bomo prosto kalili v želenih veščinah. ***(PC, 13. oktober)***

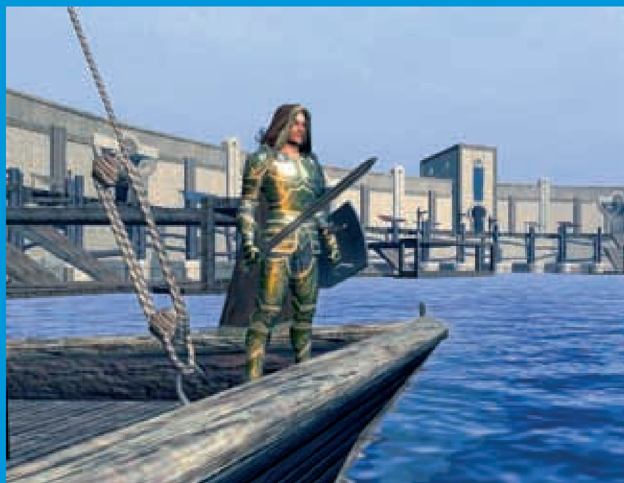


Spletno frpjstvo

Čeravno se zdi, da gre spletščinam kot žanru po zaslugi World of Warcrafta odlično, je GC kazal bolj turobno stanje. Situacija je podobna tisti ob prelomu tisočletja, ko so nam neprenehoma servirali klone EverQuesta, le da je sedaj tarča kopiranja Blizzardova naduspešnica. Tako rekoč vse prikazane spletščine na sejmu so bile videti enake: buljenje liku v hrbet in likinji v rit, rdeča črta za zdravje in modra za mano, vrstica z ikonami za posebne udarce ter srednjeveško fantazijsko okolje. Ubogi Luni se je moral ob pregledovanju ponudbe nenehno nalivati z zares slabo nemško kavo, saj bi sicer gotovo podlegel spancu.

Še najbolj zanimiva dogajancija v zvezi z masivnimi, stalno naseljenimi svetovi ni bila povezana s prihodom kakega vzburljivega novinca. Daleč največ pozornosti je pritegnilo prvenstvo v Guild Wars, ki je na ogromni, jadrno spektakularni NCSoftov privabilo nepregledne trume opazovalcev. Dogodek se je odvijal dva dni, na koncu pa so krono in zajetnih 50.000 dolarjev pobrali Korejci iz znanega ceha War Machine, ki so v nehumano napetem finalu porazili ameriški Idiot Savants. Tod se je drugače dalo igrati praktično končani **Nightfall**, dodatek za Gildne vojne, in rulj je priložnost izkoristil za pevepejanje z novima klasama. Za uničujočega derviša je po videnem sodeč jasno, da bo novi ljubljenec občinstva, medtem ko paragon zahteva nekoliko bolj premišljen pristop.

Za priljubljeno postojanko se je skrajno nepresenetljivo izkazal Blizzardov kot, kjer so na dveh ducatih strojev kazali dodatek za WoW, **The Burning Crusade**. Igrati ga je bilo po želji moč z vnaprej ustvarjenimi liki stopnje 62 (od po novem maksimalno 70.), odetimi v najhudejše cunjice in cepanice. Za zabavna so se izkazala začetna področja dveh novih ras, krvavih vilincev in draeneijev, če ne zaradi drugega, zavoljo spremembe scenografije. Najhujši giki so se navduševali nad novo obrtniško veščino, kovanjem nakita. Z njo bo dobre stare bisere, kožice in bakrene palice moč predelati v magične okraske. A nemara se vse to izkaže za obrobno vpričo planiranih igralnih sprememb. Papučarji kanijo močno spremeniti pristop k masovnemu ugonabljanju najhudejših šefetov, natančneje znižati maksimalno število sodelujočih s 40 na 25. Povrhu bo moč izbirati težavnost spopada, kar bo vplivalo na kakovost prigaranih artefaktov. Čeravno mnogi pozdravljajo odločitev, saj poprej le najhujši eliti namenjena področja odklepa množicam, so člani velikih in dobro organiziranih gild pošteno jezni. Po drugi strani se vsi strinjajo, da so spremembe na področju spopadov med igralci dobrodošle, saj bi bila zadeva težko izpeljana slabše. Epsko vojno med Alianso in Hordo bodo v The Burning Crusade popestrili z zavzemanjem mest in bolj praktičnim sistemom nabiranja rangov.

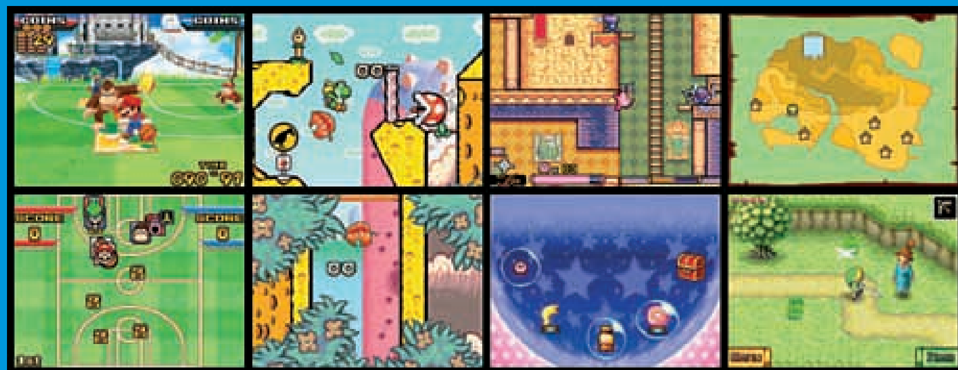


Kar se novih naslovov tiče, bržda najobetavnejši ne prihaja spod rok Codemasterjev (The Lord of the Rings Online) ali Mythica (Warhammer Online: Age of Reckoning), temveč relativno neznane skupine Sigil, ki jo je pod okrilje vzel Sony Online Entertainment. Stvari postanejo jasnejše ob dejstvu, da sta Sigilova prezidenta ena od izvirnih razvijalcev EverQuesta in da sta imela prste vmes pri skoraj vseh SOEjevih naslovih, vključno z EQ2, Planetside ter žalostno spodletelih Star Wars Galaxies. Njunemu novemu otročičku je ime **Vanguard: Saga of Heroes**, in čeravno je spočetka videti, da gre za povsem klasičen mmorpg, podrobnejši ogled razkrije nemalo zanimivosti. Za začetek uveljavljeni trojici igralnih pristopov (PvE ali kvestanje in pobijanje monstrumov; PVP oziroma boj med igralci; kovanje najrazličnejših dobrin) doda četrtega – diplomacijo. Pogovarjati se bo moč s tonamensko označenimi liki, ki bodo v zameno za določene usluge igralcu razkrivali stanje na bogati politični sceni in mu omogočali zbliževanje z eno od sprtih frakcij. Sprva bo to pomenilo ugodnejše cene v mestih in dostop do posebnih dobrin, toda končni cilj je rulji omogočiti sooblikovanje odnosov med imperiji, kar je preprosto nadkul. Povrhu diplomacija, tako kot PVP ali kovanje, nikomur ne bo vsiljena, čeravno sumimo, da bo mladim Pečetom jako dogajala. Fantje (in ena prikupna deklica) so pokazali še kup dobrin, denimo mega podrobno stvarjenje likov, impresiven vremenski sistem in upravljanje čisto pravih jadrnic (vsi ultimaški veterani v en glas: yarrrrrr!). Te ne bodo rabile samo postavljanju po pristaniščih, temveč doseganju najbolj oddaljenih koščkov sveta. Govora je bilo celo o pomorskih bitkah in navigiranju po zvezdah, čeravno so na koncu dali vedeti, da je to bolj kot ne material za poznejše dodatke. Vanguard je bil videti stabilen in je bil povsem igralen, tako da bodo do izida prihodnje leto dodajali zlasti vsebino. Pravilno!

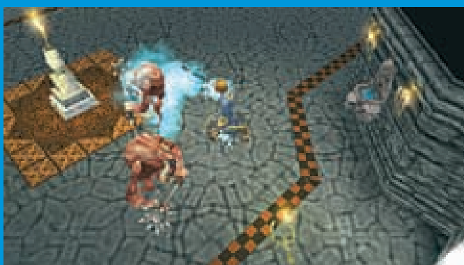


Drkamoštvo

Ročnih sistemčkov je bilo naokrog razmetanih nemalo in čeprav so se v bučanju večjih bratov nekako porazgubili, so ipak napravili vtis. Zlasti je bil zanimiv DS, ki ga na jesen ino zimo čaka polna malha dobrot. **Mario Slam Basketball** bo recimo košarkašenje tri na tri, kjer se bo povsem 3D akcija odvijala na z dobrotnimi vprašaji ter neprilikami nastlanih igriščih. Bomb, banan in specialk bo poln jerbas, dočim nadzor fino združuje tipke za levanko in peresce za desanko. **Yoshi's Island 2** se je zdel nadvse podoben s strani gledani enici, le da je razpotegnjen čez oba zaslončka in da sladki dinozavrčki poleg Maria štuporamijo tudi druge dojence, ki jezdnim živinčetom pomagajo s posebnimi močmi. Nivoji bodo seveda naphani s kovanci, sovragci in skrivnostmi, šušlja pa se tudi o nabijanju v več po netu. Podobno starošolski bo **Kirby: Squeak Squad**. Namesto risanja mavričnih krac bomo buhtelj usmerjali knofovno, dočim bo spodnji zaslon namenjen prikazu vsebine njegovega želodca. Ob pošlatu požrtega bo pošastek pridobil nadmoči, s katerimi bo mogel poleg tamanjenja nepridipravov delovati na okolico – zamrznil bo vodo ali skuril neprehodno goščo. Kratka preizkusna stopnjica se je igrala lepo, a se zdi, da je odpik magičnega čopiča in vrnitev h klasičnemu hopsanju korak nazaj. Toda prvakinja v obleganosti Nintendovega štanta je bila no-



va **Zelda** za DS, Phantom Hourglass. Pravljična lepotička nadaljuje zgodbo iz Wind Wakerja in prevzema njegov grafični slog, kockino dediščino pa cepi s klasično izometričnim pogledom in DSjevimi posebnostmi. Peresno usmerjanje Linka in vihtenje njegovih krepel, ročno vpisovanje zaznamkov na zemljevid pri puzlah in navigacijsko vrisovanje barčičine poti so v štirih stopnjah preizkusne različice jako navdušile. Vlogo ključnega predmeta bo odigrala čarobna peščena ura, zmožna igrarij s časom.
DS je posegel tudi zunaj igernega okvira. Spletno brskalo Nintendo **DS Browser** temelji na Operi in ga bodo tržili na kartičnih modulih s pomnilniško razširitvijo za načičkane strani, stlačljivo v GBA-režo. Strani bodo lahko raztegnjene čez oba zaslončka ali pa bo spodnji gostil navidezno tipkovnico, poligonček za prostoročno pisanje naslovov, lupo in še kaj. Toda stojnični nastavljenčki, naprošeni v obisk Jokerjeve stranke in mn3njala, so bili nekam lenoritni, dočim tapkanje po drobnih povezavah ni bilo najbolj natančno. Močno upamo, da bodo brkljalo do oktobrskega izida spolirali.
Sonyjev PSP je bil v primerjavi z DSom malce zapostavljen. Konami je premierno pokazal **Silent Hill Origins**, zgodbo osamljenega tovornjakarja (ne, res), ki zaide v mesto in tam obtiči. Zadeva je bila videti dokaj podobna Resident Evilu 4, s podobno izzaramensko kamero in več klavske akcije, vendar je bil špil, napovedan za 2007, razvit samo tridesetodstotno in bi bilo morda bolje, če bi ga pustili vreti kakega pol leta. Moč je bilo videti še **Lumines 2** (nepresenetljivo zelo slično enici), **Dungeon Siege: Throne of Agony** (v redu, ampak akcijski frp je pač akcijski frp), **Mercury Meltdown** (tudi v redu), **Every Extend Extra** (niti ni navdušil) in Capcomove remiksane uspešnice, ni pa bilo recimo Metal Geara: Portable Ops (le njega nova prikolica) in podobnih slastnosti.



Malodane več kot PSPja je bilo mobilnih telefonov. Ampak saj veste, kako je z njimi – igrice, ne igre, jim dajejo okus, in redkokater je izdelek, vreden podrobnejšega zrtja. Za takega smo izbrali **Brain Juice**, prvega v vrsti sivoceličnih naslovčkov, ki se hočejo folku v žepe zavleči z nizko ceno par evrov in šlepanje na DSov Brain Training. Degustacija je izpadla kot zvarek priljudnega računanja, prepoznavanja barv in oblik ter pomnjenja vzorcev, cepljen z medaljami in koledarskim spremljanjem nevronskega napredka. Dokaj brezsramno napaberkovane posrečenosti iz Treninga in Akademije, skratka. Za drobiž bo moč dolsneti dodatne vajice, ki nam jih bo igra ponudila glede na naš okus in stil igranja.

PS2jeve hecnosti

Medtem ko Nintendo družinsko in sleherniško draži z wijem, Sony ledino približevanja iger vsakdanježu orje že nekaj časa z raznoraznimi onegaji za PS2. V prvi vrsti kakopak s igroučno kamerico. **Eyetoy: Kinetic Combat** je v lasten, bolj šaolinski podnaslov vzbuhtela pretepalna sekcija prvega Kinetica. Kungfujsko opletanje z udi bo razdeljeno v štiri dele, ki bodo v naše telesce skušale vbiti zmajske osnove borilnih veščin, tigrovo moč, gibčnost bogomolke in natančnost feniksa. Poleg šestnajstih tednov vodene vadbe bo seveda mogoče posamezne od ducata gibalnih podiger nabijati tudi prosto po Brusliju. Zabava gledalstva in stoječe ovacije so zagotovljene, sploh če wampotres obvladate tako smelo kot nek srednjeletnež, ki odra ni in ni hotel prepustiti čakajoči osemletni deklici. **Play Sports** bo v nasprotju z resnejšim Bojem bolj odbit in lahkoten zbir stotinje iz vseh mogočih športov cuzajočih mini iger. Med drugim bo šlo za plejado načinov zlorabe žoge, smučanje, dirkanje, lokostrelstvo ter celo padalstvo, sumo in kalčet. Osrednja finta bo seveda družno igranje, ko bo pred kamero moglo hkrati mahetati do osem ljudi. Ampak za kaj takega potrebuješ že konkretno prostorno in pospravljeno dnevno. Obeh fizkulturnih špiloučnic se nadejamo do konca leta.





Glede kvizarskega pritiskalnika Buzz se na vrhuncu jeseni zarisujeta dva nova naslova: **The Sports Quiz** in **Junior: Jungle Party**. Prvi bo s pitalicami iz sveta telovadbe provociral do osem sodelujočih in preizkušenim načinom pridodal par novih. Džungelska fešta bo pak namenjena otročadi in bo namesto kviziranja temeljila na miniigernih čudesih, nagužvanih s poredno opičnjadjo (ta bo manj mutirana kot prismode iz serije Ape). Deležni pa bomo tudi svežega vetra med glasilkami, saj po mlačnem Singstar Anthems novembra pridejo karaoke **Singstar Legends** s trideseterico kao največih hitova evah. Imagine Johna Lennona, Nirvanin Smells Like Teen Spirit in Tinin What's Love Got To Do With It napovedujejo privlačen miks. Mimogrede, največ smenjskih prepevalnih kioskov je rolalo trdo lokalni, švabski **Deutsch Rock-Pop**, izdan ravno v teh dneh.

Poleg vsega tega in plesnih podlag za Dance Dance Revolution, ki so skušale vladati Konamijevemu štantu, a jim je zavdajal Pro Evo, gre pak omeniti še eno odličnost. To je **Guitar Hero 2**, ki ga je pod okrilje vzel Activision. Nabor komadov, ki jih bomo nažigali s plastično kitarico, postaja dobesedno izreden, saj so med njimi War Pigs od Black Sabbath, Sweet Child o'Mine spod prekajenih Slashevih prstov, Shout at the Devil iz Motley Crue, pa Them Bones od Alice in Chains, Strutter od KISS, Heart-Shaped Box od Nirvane, Message in the Bottle od Policistov ... Sneti in Case sva preizkusila način za dva, kjer eden igra solo kitaro, drugi pa bas, in čeprav sva morala dodobra napeti ušesa, da sva v sejemskem šundru kaj slišala, sva podij zapustila dodobra napsihirana. Activisionov predstavnik za stike z javnostjo se je na-uho-cviljenju “ver du vi gou nauu, svit čajld, ver du vi gou nau, aj aj aj aj ajjjaajaj!” izognil le tako, da je hitro naznanil novembrski izid GH2, torej hkraten kot v ZDA, v verzijah s kitaro in brez nje. Ko sva odhajala, je z žalostjo v očeh še dolgo zrl za nama, kajti včasih je bil roker. Zdaj je le še kravatar.



Naj mi dolgoletni čitavec Jokerja oprosti, zakajti slično tematiko smo v alinejasti obliki obdelali še za časa dvomestne številke revije. A vsled interesantnosti in trenutnega lego navdušenja si ga drznem v nadgrajeni, obogateni obliki ponovno predočiti. Jazst sem LegoFebo, največji lego striček.

Moje prve pomneče izkušnje z lego kockami so bile s tistimi iz sredine sedemdesetih let prejšnjega stoletja, ki sem jih nasledil od svoje sestre. Ne glede na to, da sem se celotno otroštvo večinoma špilal z vesoljskimi kompleti, s katerimi sem prišel v Guinnessovo knjigo rekordov, imam v najlepšem spominu ravno igranje z onimi prvimi, osnovnimi, vsenamenskimi elementi. To so bili časi, ko so bile kocke kocke tudi dobesedno in si konjiča zgradil iz dvanajstih gradnikov, ne tako kot danes, ko je enokosni odlitek. Sodobne legice so na žalost marsikaterega starejšega nostalgika skrenile iz prvobitne smeri, saj v večini primerov puščajo domišljiji bore malo svobode. A ne glede na vse nenavadne poteze, čudne serije in pretirano rabo licenc tipa Harry Potter, Disney, Star Wars, Jurassic Park ter Spiderman mi je znameniti rudeči logotip še vedno pri srcu. Zato se ob vsaki priložnosti podam med igračarske police, spustim na pašo otroško zvedavost in z zanimanjem pregledam vse, od dupl0 železniške postaje prek grajskih in mestnih šatulj do največjega technic ferrarija. Često potresem kako škatlo, saj je legicam lastni zvok pravi balzam za moja ušesa. In če si kaj res močno zaželim, mi za to ni treba moledovati, rotiti, proseče gledati, cepetati ali se vreščeče metati po tleh. Temeljna prednost odraslega otroka (članek 862 na stranki).



Legoštorija

Zgodovina znamenite danske tovarne igrač se je pričela leta 1932, ko je mizar Ole Kirk Christiansen v vasici Billund programu likalnih desk in lojter pridodal lesene živalice na kolesčkih. Posel je navkljub težkim časom stekel – bojda so mu okoliški kmetje za igrače plačevali s hrano – in igračasto vejo je ustanovitelj dve leti kasneje neuradno poimenoval LEGO, kar je zloženka danske besedne zveze 'leg godt', ki pomeni 'lepo se igraj'. Kasneje so pogruntali, da ima izraz pripraven pomen tudi v latinščini, in sicer nekaj v stilu 'sestavim'. Anekdota iz lesenih časov pripoveduje, da so pred vojno jeli izdelovati tovornjake z nesorazmerno velikimi kolesi. Šlo je za pre-



Lesena raca je bila ena prvih Olejevih igrač.

polovljene jo-joje, ki so jim ostali v skladišču. Manufaktura je imela pred vojno deset zaposlenih.
Leta 1947 je delavnica nabavila prvi stroj za špricanje plastike na Danskem in pričeli so z ulivanjem avtomobilčkov ter punčk iz novega materiala. Število delavcev se je tedaj povzpelo že na petdeset. Nato se je primerilo, da je Ole dobil v roke angleško igračo kiddicraft – škatlo, polno zlagalnih plastičnih opekic s čepki. Podjetni Danec je odkupil patent in 1949. pričel s proizvodnjo lastnih kompletov z zvenečim imenom 'samodejne povezljive kocke'. Preprosti gradniki s štirimi in osmimi čepki so bili docela votli, brez sredinske cevke, zaradi rabe celuloznega acetata, zgodnje plastične mase, pa so bili mehki na otip in neobstojnih barv. Vendar so bile kocke enakih mer kot poznejše in so zatorej povsem združljive z današnjimi. Pet let kasneje je delavnica končno registrirala blagovno znamko Lego, ampak ime so vtiskovali v plastiko že leto dni prej, zato tvrdka za oficielno rojstvo legic navaja 1953.
Olejev sin Godtfred je krmilo podjetja prevzel po očetovi smrti 1958. Njemu gre zasluga, da so kocke dobile notranje ojačitve v obliki valjčka, kar je bila nič manj kot revolucionarna poteza. Sestavljenke so bile dosti čvrstejše in posledično je igrača nudila več izraznih možnosti. V tistem času so prav tako pričeli z osvajanjem Evrope, kajti dotlej je bil program lego na voljo samo na Danskem in Švedskem. Tovarna je zaposlovala 140 ljudi, od tega pet v novem oddelku Futura, skrbečem za razvoj novih kompletov in idej.
Nova prelomnica za firmo je bilo leto 1960, ko je požar uničil linije in skladišče lesenih igrač. Plastični koščki so bili tedaj že tako uveljavljeni, da se je vodstvo odločilo zavreči svojo leseno vejo. Proizvodnja je rasla eksponentno, saj Lego ni imel tekmeca, in novi trgi so se odpirali bliskovito. Še istega leta je billundska fabrika štela 450 proletarcev! Zanimivost: šele 1961. so izdelali prvo kolesce, kar je odprlo čuda novih možnosti in sestavljanju hišk ter možičkov so se pridružila raznorazna vozilca. Taisti čas so Danci osvojili Ameriko, kjer je večino elementov po licenci izdeloval Samsonite, in Japonsko, Avstralijo, Hong Kong ter Singapur. Letnica 1963 je bila pomembna v materialnem smislu. Celulozni acetat je odšel na smetišče zgodovine, saj je na prizorišče stopila nova, odpornejša plastična masa, znana pod kratico ABS (akrilontril, (poli)butadeinska guma in stiren). Kakšna je razlika v obstojnosti, se lahko prepričate sami, če po sreči kje najdete štirideset let stare kocke. Oblika, kvaliteta in barva bi morale biti nespremenjene.
66. leta je imel Lego že več deset namenskih kompletov z navodili, kakršne poznamo danes (poprej so bila na voljo le vedra gradnikov vseh vrst za prosto sestavljanje), prvi električni vlak, 600 služilcev kruha in 42 osvojenih držav, med njimi Libanon kot prvo na Bližnjem vzhodu. Do konca šestdesetih se je zgodilo še marsikaj. 7. junija 1968 so v Billundu odprli Legoland, ki je najprvo ponujal le ogled maket oziroma svetovnih znamenitosti, zgrajenih iz osnovnih kock. Ringlšpili so prišli šele kasneje. Nadalje so tisti čas izumili serijo duplo, namenjeno najmlajšim.



Sestavljive kocke niso Legov izum, saj so štartale kot (licenčen) posnetek angleškega kiddicrafta.



Reklamna fotka iz leta 1955, ko Lego še ni 'izumil' koleščka.





Evolucija logotipa: 1936, 1946 in 1953. Današnji kvadraten je nastopil 1973.

LEGOFAKTOVJE

Kot rečeno, so legice iz snovi ABS, ki sodi med termoplastike. To pomeni, da jo je moč topiti, oblikovati in ohlajati neskončno mnogokrat. Vendar je to postranski podatek, kajti kocke so v prvi vrsti namenjene ustvarjanju brez rabe talilnice. Drugače je, na hitro povedano, postopek sledeč: že pobarvan granulat segrejejo na 232 stopinj Celzija, plastično lavo brizgnejo v kalupe s pritiskom nekaj de-



set ton in po sedmih sekundah ohlajanja je element izgotovljen. Natančnost znaša dve tisočinki milimetra in izven tolerance je le osemnajst odlitkov na milijon. Fizično izdelujejo kocke samo še na Danskem in Češkem, medtem ko jih pakirajo tudi v ZDA. Vsako minuto stroji izpljunejo 28.500 gradnikov, 1,7 milijona na uro in 15 milijard na leto. Doslej so jih izdelali več kot 300 milijard, kar pomeni, da si vsak Zemljan lasti okoli 50 kockic. Aktualni program vsebuje okoli dva tisoč osnovnih delcev v 55 različnih barvah. Prodajajo jih v 130 državah, v povprečju štiri škatle na vsako sekundo. Šest osemčepnih kock enake barve je moč skombinirati na 915.103.765 načinov, da bi prišli do Lune, pa bi jih morali na kup dati 40 milijard. Lego je hkrati največji proizvajalec gum na svetu: 306 milijonov letno.

Sedemdeseta so se pričela z 900 zaposlenimi in nastopom Godtfredovega sina Kjelda med vodstvenike. Ta je poskrbel za marketinško plat tvrdke, zato so leta 1973 različne znake nadomestili s poenotenim, nadmočno učinkovitim logotipom, ki še vedno označuje najbolj prepoznavno blagovno znamko igrač. Kmalu zatem so Legovci izdelali prve zobnike in verige za napredne fantke ter pohištvene oziroma stanovanjske komplete z družinskimi člani vred za napredne punčke (oboje smo pri naši hiši imeli ter bili smo jako veseli). Malo kasneje so razvili še en nesmrten element: sodobnega lego strička, takega s premikajočimi se nogami in rokami, vrtljivimi zapestji in narisanim frisom. Prvič so ga predstavili 1978. v novi seriji legoland mesto, čemur so v naslednji sezoni sledili vitezi ter vesolje. Prav tako so začeli z linijo tehničnih elementov, sprva imenovano expert builder, od leta 1982 pa znano pod nazivom technic. Preostanek je novejši zgodovinopis, ki vključuje le suhoparno naštevanje grosa novih tržnih znamk, od katerih jih veliko niti ni preživelo. Izpostaviti velja edinole prvo računalniško igro Lego Island v letu 1997 in programabilne mindstorme, ki so jih spočeli 1998.



Takele so bile figurice pred letom 1978, ko so izdelali sodobnega lego strička.

Čeprav je Lego že desetletja najmočnejša igrača z vsesplošnimi priznanji široke in strokovne javnosti za kakovost in didaktičnost, je imela firma nekaj hudih težav. V zlati dobi se je širila čez vse meje, odpirala tovarne na vseh koncih sveta in zaposlovala nove in nove kadre (leta 1983 je v Legu službovalo 3700 ljudi, štiri leta kasneje že 6000 in 1994. 8800). Toda vsega lepega je enkrat konec in organizacija je začela toniti v rdeče številke. Razlogi so bili neekonomičnost, slaba optimizacija posla, čedalje večja neposredna konkurenca in nenazadnje digitalna zabava kot splošni sovražnik igrač. Poskusi pridobitve računalnika na svojo stran v obliki špilov in kompletov, povezljivih z računalom (mindstormi, spybotics in kamerični lego studios), se tržno niso izplačali, kot tudi ne vrsta zgrešenih serij. Posledica je bila množično odpuščanje (Legovo uniformo nosi le še 5000 zaposlenih), velika reorganizacija podjetja, zaprtje obratov v Švici in Koreji, selitev večine proizvodnje na Češko, dolg spisek zakupljenih licenc, ki kar ne jenjajo (zadnja je Batman), s štorijo podprti izdelki ter na koncu še odprodaja 70 odstotkov lastništva Legolandov njujorški finančni firmi Blackstone Group. Zdaj so spet v plusu, najbolj prodajani izdelki pa so bionicli, racerji, exoforce in uni taveliki vitezi, torej kompleti, ki najmanj spominjajo na lego kocke, kakršne smo poznali.



Komplet s serijsko številko 885 je bil pred sedemindvajsetimi leti bržda krivec za tale članek in za mojo majhnjenost na kockice. Odtihmal ga ni bilo skoka čez mejo brez nakupa legic, zakajti včasih jih pri nas ni bilo.

Legoland

Čeprav so bile osrednja zanimivost prvega Legolanda ob otvoritvi pred skoraj štiridesetimi leti številne skulpture in znamenite stavbe, zgrajene iz kock, so se Legovi parki tekom razvoja spremenili v velika zabaviščna središča, ki s prisrčnim in pisanim okoljem pustijo ravnodušne le najbolj starikave grinte. Poskrbljeno je za ljudeke vseh starosti, čeprav je dejstvo, da bodo največ od obiska odnesli otroci. Predvsem zato, ker se za dobršen del ringlšpilov in voženj lahko kvalificiraš le, če si brez sramne dlake. (Yohan jih je pretental.) A so tudi vlakci in vrtiljaki, ki sprožijo ščemenje v drobu, le lupingov, hiš strahov in sukanja pri 10 G ne gre pričakovati. Legoland ni Six Flags, Europa Park, Prater ali Gardaland, bliže sta si z Disneylandom, tako po dozi adrenalina kot po vzdušju in razdeljenosti na tematske sklope, ki se seveda ujemajo z Legovimi izdelki (Racers, Knight's Kingdom, Pirates ...). Vsak del ima poleg takih in drugačnih aktivnosti še štacune s scenariju primerno kramarijo, ki je zvečine kičasta in hudo precenjena. Draginja prav tako velja za pijež in jedež, ampak to je itak pravilo za vse take parke. Žal je njihova stalnica tudi mukotrpno čakanje na vožnje, recimo po tričetrt ure na oblačen delovnik, dočim je ob sončnih vikendih bolje, če greste v mestni park futrat golobe. Poleg tega zviti projektanti tako naredijo, da sprva sploh nimaš občutka gneče. Šele ko stojiš tam kot lipov bogec dvajset minut, doumeš, da vrsta dvakrat obkroži ves objekt, nakar tik pred ciljem desetkrat serpentinasto zavije. A kaj bi se sprenevedali, vsi smo igrali Theme Park ter Rollercoaster Tycoon in vemo, kako narediti iz kolon kurja čreva.



Zmajeve drče ne morem poimenovati vlakec smrti, toda nama s Snetim, ki nisva prijatelja adrenalinskih užitkov, je bil docela zadosten.



Medtem ko sem takole glisiral po vodi, me je neka mala z vodnim topom zadela čisto v vsakem krogu. Na koncu sem bil moker do jajc. Ni hotela pihati, tako da sem ju moral sušiti na vetru.

Legolandi so štirje. Najstarejši in največji je v domačem Billundu sredi zelene dežele Danske. Pred desetletjem so drugega odprli v Windsorju v južni Angliji, tam, kjer je svoje čase stal safari. Tri leta kasneje je sledil kalifornijski, postavljen med LAjem in San Die-





Maketa veličastne Allianz Arene, novega bavarskega štadiona, je največja lego zgradba na svetu. Sestavljena je iz več kot milijona elementov, zahtevala je 4200 ur dela, v premeru meri pet metrov in tehta poldrugo tono. Zvečer žari rdeče – kot tazaresni.

Barvitosti parku ne manjka in kot je navada vsako leto dogradijo kakšen nov objekt.

gom, četrti pa je svoje mesto dvatisočdrugega našel v Gunzburgu, uro vožnje od Minhna. Med seboj so si orenk podobni. Vidiš enega, vidiš vse. Ampak enega je na vsak način vredno videti. Z malce 'dinamičnejšo' vožnjo, brez potnikov z inkontinentnimi težavami, je nemški dosegljiv v štirih urah: pred bavarsko prestolnico skrenete za Stuttgart in po slabih sto kilometrih ste na cilju. Vstopnina je 30 EUR (danski košta isto, angleški je 30 funtov, ameriški pa 57 dolarjev), pamžarija do 11 let, mehke cure nad 60 ter člani PPL imajo 4 ojre popusta. Parkplac velja četrtaka.
Odveč je naštevati, kaj se splača preizkusiti. Če si tam, greš na vse oziroma na čim več. Med starejšimi seveda največ zanimanja vlada za dva razumno vratolomna vlakca, ki sta ravno še na meji mojega 'upanja'. Nekoč so me namreč nategnili in me izstrelili vzvratno z glavo navzdol, tako da se tega praviloma ne grem več. (Pa še Final Destination 3 sem gledal.) Kakopak ne sme umanjkati klasična drča nizdol po vodi in trikratno vrteč sukalnik v slogu onih skodelic v Gardalandu. A tisto pravo za vrtoglavce je bionična roka, ki te zgrabi, nakar te obrača in vihti v vse smeri. Zelo nepriporočljivo po kosilu. Tu je še nekakšno vrteče glisiranje po vodi, ki pa je bolj zanimivo za opazovalce, kajti ti imajo možnost z vodnimi topovi ciljati nemočne čolnarje. Preostala vsebina je bodisi za otročad, bodisi samo za gledat. V slednjo skupino sodijo razgledni stolp, 3D kino s pršilnimi učinki, panoramski vlakec, par predstavic v nemščini, prikaz izdelovanja kock, lego muzej in, največja paša za oko, legokockasta, občudovanja vredna varianta celovškega Minimundusa. Največ mest in bajt je nemških: znameniti berlinski 'votli zob', bavarski fuzbalplac, hamburško pristanišče, minhensko letališče, Reichstag, frankfurtski nebotičniki ... Otroci morejo še dirkati z miniaturnimi gokarti, se voziti s čolni, prosto šofirati avteke po mreži cest in si ogledati safari. Nadalje so jim na kožo pisane številne lego igralnice, tudi z duplo kockami, mindstormi in videoigrami.
Znamenitost vseh Legolandov je velikanska štacuna z največjo ponudbo kompletov. Tam boste našli celo tiste omejene, zbirateljske kose, kot je Zvezda smrti iz Vojne zvezd za 370 EUR. Na žalost pa so kocke v povprečju za pet odstotkov dražje kot v mestnih trgovinah, kar se mi zdi nezaslišano. Posebej zato, ker Lego Deutschland letos praznuje 50-letnico in so legice po tamkajšnjih štacunah neprestano v akciji.
Zdaj se glem iglat z duplo kmetijo, ki jo bodo napadli loboti, ki iščejo Helija Potelja, kel je ukladel batmobil.

Billundski Legoland je zrasel okoli krasnih stavb iz kock, zato je miniland prisoten tudi v ostalih treh parkih. Na pričujoči fotografiji je sloviti bavarski gradič Neuschwanstein (labod, ne svinja), ki se ga, ako ste na tamkajšnjem koncu, splača videti v izvirniku.





Pogled na košček parka iz razglednega stolpa. Dodatne fotografije najdete na tomesečnem ploščku, dobro pa je uč vreči še na mn3njalo.



Velike roke, ki vihtijo ljubitelje obrnjenega želodca, je v danskem Legolandu mogoče po svoje programirati, tu pa je mučenje vnaprej določeno.

ZELENI samomorilec

Je mogoče, da je minilo petindvajset let, odkar smo se otroci prvič zadrli: "A gremo ene žabice?!" Hja, je, zakaj čas beži. Toda prav ta dolga doba je Froggerju omogočila, da se vpiše med špilavne klasike. Sneti malemu zelenjaku čestita ob četrtstoletnici in prihodu na xbox 360.

Torej, a gremo ene žabice?! Jasno, da gremo. In smo šli, mulci, eni že v puberteti, drugi še ne, začetkom osemdesetih spet v tisto obmorsko igralnico, polno avtomatov, namesto da bi na plaži zbirali celice kožnega raka. Kajti medtem ko je zunaj čakala realnost, polna zdolgočasenih vzgojiteljev v poletni koloniji, čiščenja sob, žretja gorkih jogurtov, joškov Samanthe Fox in le sem ter tja kake ročne LCD-video igrice, je v omenjenem prostoru vladala ZF-elektronska alternativa. Ob zidovih so bile razporejene mašine z grafiko, kakršne tedaj ni zmogel pričarati noben domač sistem, blipblip-vzdušje je bilo naelektreno z 2D gibljivimi sličicami in denar za žetone je šel hitreje, kot so ga utegnili mati doma služiti z robotsko raboto v socialistični fabriki. Popeye. Galaga. Centipede. Qix. In kralj zmetanih koščkov stisnjene kovine – Frogger.



Bono hops

Frogger ni bil najjača živalica v zooju vsled nadmočne zunanjosti, saj Konamijev avtomatni izvirnik, ki ga je licencirala Sega in je pot do strank našel leta 1981, ni nudil prav ubijalske zunanjosti. Takisto se v panteonu najbolj kultnih iger pred njim gnete kar lep spisek nekako ob istem času izpuščenih konkurentov, od Pac-Mana prek Defenderja do Pole Position. In naposled je Konami idejo kratkomalo splel. 'Highway Crossing Frog', kot so zadevi kanili spočetka reči, je bila verna kopija igre z nazivom Freeway, ki so jo deset let poprej razvili na oddelku za psihologijo washintgonske univerze.

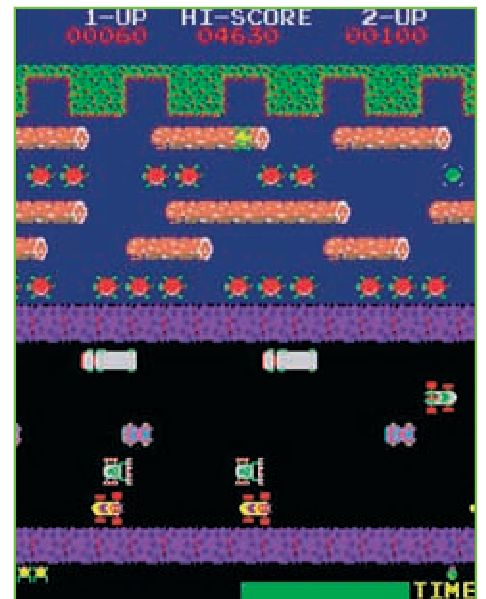
Toda Frogger si je vseeno prislužil mesto v vrhu nespregledljivih klasik, kajti na njem je bilo in je nekaj čarobnega. Bistvo šarma je preprosta, a genialna zamisel, na katero so znanstveniki prišli med preučevanjem kratkoročnega človeškega spomina. Nadzorovati je treba žabico, ki skuša s skokci navzgor po zaslonu prečkati najprej cesto, polno vozil, in nato reko, dokler se ne znajde na varnem v eni od lukenj. Zapolnitev vseh botruje selitvi na naslednjo od petih stopenj, kjer se vse ponovi, le da hitreje in z več nevarnostmi. Za dodatne pike je moč žreti muhe, ki se naključno pojavljajo v votlinah, in reševati žabonarke, dočim med grozovitosti štejejo gostejši promet, kače, izginjajoče opore na vodi, krokodili ... Ter kopneči čas. Zasnovo je dosti igralcev spoznalo leta 1982 pri spectrumovi igri Horace Goes Skiing, ki je Froggerja zvesto skopiral (Horacij je moral prečkati cesto, preden se je zapodil po snežni planjavi), dočim so hišne mašince konverzijo samega Froggerja ugledale šele '83.

Istega leta so U2 izdali album War s komadi, kot sta Sunday Bloody Sunday in New Year's Day. V udarcu tete Usode je bil ta album tak kot Frogger: na prvi otop malce neotesan, vendar zanimiv in na daljši rok presenetljivo globok. Kot so ob večkratnem poslušanju prišla na dan skrita sporočila Bona & druščine, tako je spočetka enostavni in nelogični Frogger (zakaj žaba umre v vodi, svojem naravnem okolju?!) v skladu s špilavnim zakonom Atarijevega ustanovitelja Nolana Bushnella postajal vse težji, dokler se ni prelevil v izziv za mojstre. Moral si biti natančen in obvladati spreminjajoče se vzorce ovir, predvsem pa se nisi smel vdati nagonu, da bi hitel, saj je bila furjavost enaka smrti. Z borimi tremi življenji je bilo lovljenje hi-scora slično učenju kitarskih potez Dava 'The Edge' Evansa, saj igra na nivojih 3, 4 in 5 ni sprejemala ničesar manj od perfekcije. Je pa bila celotna reč tako nalezljiva, da ti ni bilo nikdar težko iti od začetka. Zlasti ko za to doma ni bilo treba odšteti žetona.

Varno v luknji

Frogi je skozi leta seveda dobil kar nekaj nadaljevanj, ki pa so bila za izdajatelje vsa po vrsti nekaj takega kot album Pop za U2: nekaterim zabavna, a vobče podložna začetniku. Preroško in logično je torej, da se je mali skočko ob 25. obletnici rojstva vrnil h koreninam. Na Xbox Live Arcade, 360kin nalinijski zbir arkadic (glej članek v J151 ali na stranki, id 2198), je namreč prispel v polepšani obliki. Originalno ali prefarbano grafiko izbereš v meniju, špil pa nudi verno prenešeno izvorno kodo (z upočasnitvami in nohtegrizno skakalno natančnostjo vred), prelahko odklenljive dosežke in zanimiv multiplayer. Če sta dva za eno mašino, moreta le izmenjaje hopsati, medtem ko po Livu tekmuješ ali sodeluješ z ruljeki od vsepovsod. Spočetka igra res ni videti, kot da bo upravičila izdatek 400 pik oziroma jurja. A bolj kot igraš, bolj dojemaš, da je dizajn resnično brezčasen in da nepuščavništvo ter borba za rekord zagotavljata nemalo prijetnih uric.

Če xboxa 360 nimaš, pak zakurblaj emulator ali v Google vtipkaj 'play frogger'. Naj joystiški vzkrik iz deških grl "A gremo ene žabice?!" nikdar ne potihne!



Misterij, čemu žabec umre v vodi, ki je vendarle njegovo naravno okolje, bržkone ne bo razrešen nikoli. Tako pač je.

BIG BANG

10 SPONZORIRANIH IZDELKOV
na obroke brez vseh stroškov in obresti!

Za **10 sponzoriranih izdelkov*** vam Big Bang omogoča, da jih kupite na kredit
BREZ KAKRŠNIHKOLI STROŠKOV ODOBRITVE, ZAVAROVANJA IN OBRESTI EOM 0 %.

*Artikli so označeni v trgovinah in katalogu Big Bang, ter na spletni strani **www.bigbang.si.**

10 SPONZORIRANIH

GAME BOY micro



Igralna konzola Nintendo DS Lite
Najbolj igrana konzola za malčke je zopet tu. Sedaj v tanjši obliki in z novo ceno! Vse Gameboy igre lahko igrate tudi na novi konzoli. Svet igranja je odprt!

24.590,-
102,61 €

NINTENDO DS



Igralna konzola Nintendo DS Lite
Najbolj igrana konzola za malčke je zopet tu. Sedaj v tanjši obliki in z novo ceno! Vse Gameboy igre lahko igrate tudi na novi konzoli. Svet igranja je odprt!

37.093,-
154,79 €

PSP





Prenosna igralna konzola Sony PSP Giga Pack
333 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, 11 cm TFT LCD zaslon, vgrajeni stereo zvočniki. Predvaja: MP3/ATRAC3 plus/WAV/MPEG4 formate. Wi-Fi 802.11b, USB 2.0, Ir-DA, UMD predvajalnik. Priložena 1 GB Memory Stick Pro Duo pomnilniška kartica.

5.000,- x12
20,86 € gotovinska cena 60.000,- 250,38 €

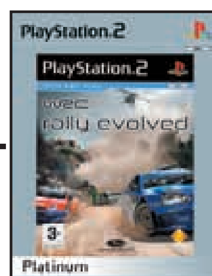
10 SPONZORIRANIH

PS2 PlayStation.2 PLATINUM PAKET



Grand Theft Auto: Liberty City Stories

+



WRC Rally Evolved

6.990,-
29,17 €

Nintendo DS igre



Tetris DS

9.990,-
41,69€



Snowboard Kids

9.990,-
41,69€



Super Princess Peach

9.990,-
41,69€



Lunar Genesis

9.990,-
41,69€



Big Brain Academy

9.990,-
41,69€



Dragon Booster

9.990,-
41,69€

Kupovati drugje bi bilo potratno! www.bigbang.si www.bof.si

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 09. 2006 do razprodaje zalog. Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v € so informativne narave, preračunane po tečaju zamenjave 1 € = 239,640 SIT.

Bukveraj napomagaj



Case se ima za izkušenega špilavca. Ne meni se on za poceni pofl, ki je navzven lep, navznoter pa ga nič ni. Svoje igre ima, tako kot svoje ženske, raje, če mu te kljubujejo. Zato jih vedno nabija na najhudejši težavnostni stopnji. Igre, to je. A ko triglave opice v kozarec marmelade ne spravi niti kombinacija odmaševalnik + pasja utica + zobna proteza, in ko za razčefuk zadnjega šefa niso dovolj mačji refleksi ter koda 'idkfa', takrat celo on poišče zunanjo pomoč.

O tem, da so bili špili nekoč hudo zajebani, bi vam zgodbe pravil marsikateri starejši igralec. V zgodnjih osemdesetih, letih Vesoljskih napadalcev in klonov Ponga, si za njih mojstrovanje nucal darova obeh mater: od narave konjske reflekse, od biološke pa tedensko napitnino, da si se v barčku vseh treh potez, ki jih je prašičje obvladala avtomatova umetna nespamet, nadrkal potom kurjenja enega vrča žetonov za drugim. Čačing, žvenket, pinjau! Vendar doba svete preproščine ni trajala dolgo. Ko se je z razcvetom računalniške kulture elektronska zabava iz igralnic začela seliti pred televizorje dnevnih sob ter za monitorje takrat še malo rabljenih pecejev, je bilo nedolžnosti konec – veselja za strastne igričarje pa začetek.

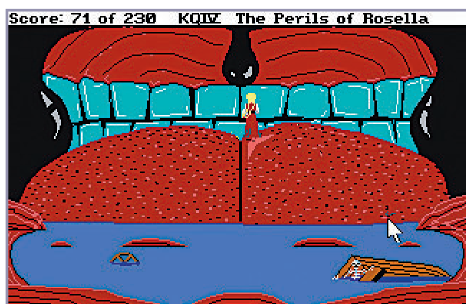
Kmalu je napočil trenutek, ko so si vzporedno z arkadami pot v družinski krog začele utirati igre, ki so od igralca zahtevale vlaganje čedalje več prostih uric. O tem, kdo ima za to največ zaslug, bi se lahko kregali v nedogled, vendar pa v splošnem velja, da so revolucijo zanetile prve pustolovščine. S tekstovnimi avanturami so se dotlej ukvarjali edinole pifloti, a ko so se pojavili prvi primerki z dostojno grafiko in neznalcem doumljivim vmesnikom, je bil prodor med elektronske zabave žejne mase hiter in nezaustavljiv. Saj, ko imaš enkrat med klienti tudi tajnice, veš, da si zmagal. Skratka, nabiranju točk in drkališkemu premagovanju ovir se je pridružilo drugačno igranje, pri katerem ni štela več edinole ročna spretnost. Potreboval si deduktivno logiko, šok!, možgane. Nucal si informacije, ki si jih nabiral in vkup zlagal z raziskovanjem navideznih svetov z novo razsežnostjo. In ko ti samemu ni več zneslo? Takrat si moral poseči po zunanji pomoči: igričarskih pomagalnikih.

Smrt ustnega izročila

Dosti mlajših špilavcev ne ve, kako se je temu streglo nekoč. Če ti je zmanjkalo idej, kako naprej, so bile možnosti omejene. Popularno je bilo zlasti verižno reševanje špila s kolegi. Telefoni so peli cele popoldneve, saj so vsi nabijali eno in isto. Jasno, kajti ko ti je oče z delovnega mesta na mehki disketi prinesel novo igro, je bil v hiši praznik, naslednji dan pa se je z njo ukvarjala vsa soseska (nakar so 286ke začele množično krepavati zaradi širitve legendarnih virusov a la Michelangelo, hehe). Debate o napredovanju v špilih so bile med šolskimi odmori na dnevnem redu, orenk pustolovščine, kakršna je bila Lucasova The Secret of Monkey Island, pa se je reševalo po več mesecev. No, ko procesna moč združenih glav ni zadostovala, saj je angleščina raji nekoč povzročala več preglavic kot dandanes, so na pomoč priskočile namenske revije. V Ameriki je dolga leta izhajal Questbusters Journal, časnik, ki se je ukvarjal izključno z objavljanjem rešitev, namigov in kod. Adventure Companion, Book of Adventure Games, Quest for Clues – hecni naslovi publikacij z enim in istim namenom. V

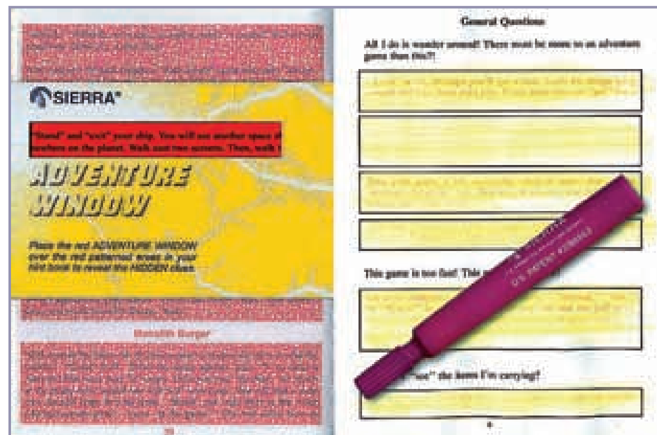
Pokažite nam enega junaka, ki bi se danes matral s celo najboljšimi od tekstovnih avantur. Časi DOS-vnašalne vrstice so definitivno za nami.

Sloveniji je to funkcijo dostojno opravljal Moj mikro, kjer si našel solucije zlasti popularnih naslovov. Dostikrat kar v opisu same igre, kar je bil 'slog', s katerim se je kot pisec uveljavil najplemenitejši izmed članov JCTja. Saj niste mislili, da so se pomagalniki v farbovitem magazinu do danes obdržali po naključju, ka-li? V inozemstvu se je takrat razvila tudi moda klicanja vročih telefonskih linij. Khm, za igre, seveda. Call 1-888-CHEATS for cheats! Servis je bil kajpak pregrešno drag, počasen, dostikrat pa povsem neuporaben, saj so operaterji posegali po svinjskih trikih, da bi osebo na drugi strani linije čim dlje zadržali ob slušalki. Nalašč zavlačevanje in skoparjenje s podajanjem koristnih informaciji nista izostala – srhljive zgodbice o otročadi, ki je na ta način nič hudega slutеč za faktor deset povečala znesek na telefonski položnici, bi vam najbrž znal povedati kdo izmed dolgoletnih slovenskih igralcev.



V zlati dobi Sierrinih kvestov smo pustolovščine reševali dolge mesece. Le kdo bi se spomnil, da Rosella pride iz kita tako, da ga požgečka po nebu, pri čemer velja upoštevati, da so bili to še časi tipkanja ukazov. *Thickle uvula* torej!

V preteklosti, ko založnikom zaslužkarstvo za vsako ceno še ni bilo edino vodilo, so koristne namige tradicionalno zapisovali v obširne priročnike z navodili ali v drobne knjižice, ki so jih 'brezplačno' prilagali ličnim kartonskim škatuljam. Med prvimi, ki so se zavedli komercialne vrednosti tekstovnih pomagalnikov, je bila preminula tvrdka Infocom, ki je razvila znameniti sistem 'InvisiClues'. Knjigice so v prosti prodaji tržili ločeno od svojih iger, namigi za rešitev posameznih problemov / ugank pa so bili objavljeni v obliki vprašanj z dvema ali več pravilnimi odgovori, od katerih je vsak naslednji izdal več informacij. (Primer: Je ogledalo v sobi pomembno? 1.) Najbrž si se ga že poskusil dotakniti, pogledati vanj, ga potisniti, zlomiti. 2.) Je pomembno, vendar nanj ne moreš vplivati.) Da bralcu ne bi pokvarili presenečenja, so bile rešitve zapisane z nevidnim črnilom, za obelodanitev odgovora pa si moral tekst prevleči s posebnim flomastrom. Za nameček je barva markerja sčasoma zbledela, zatorej za posojo zvestim kolegom in večkratno uporabo ni bilo ovir. Ako vas zanima, kako je delovalo, se odšetajte na *http://infocom.gerf.org*, kjer najdete spletno verzijo te pogruntavščine. Podobne umotvore so kasneje razvili in množično uporabljali tudi ostali založniki. Nekateri so rešitve tiskali z narobe obrnjenim tekstom, ki si ga lahko prebral le z ogledalom. Pomni kdo prastare Sierrine 'hintbooke'? Tam so bili namigi zapisani na posebni podlagi, uvideti pa si jih mogel le, ako si se čezenj zapeljal s fensi 'rdečim pustolovskim oknom' (na sliki nekje na teh straneh). Igra v igri, skratka.



Rdeče pustolovsko okno na levi, zloglasni InvisiClues na desni. Če si lastite tako bukvico, jo ohranite. Zbirateljska vrednost raste.

Množenje listov

Skupaj z zabavnim softverom, ki je rasel v čedalje bolj razvejan, kompleksen ter postranskih vsebin poln konglomerat, so napredovali tudi pomagalniki. Ko se je ob spočetju prejšnjega desetletja izkristaliziralo, da je igričarska industrija tu, da ostane, so založniki v izdajanju papirnatih rešitev zavohali zlato jamo, prepotreben dodaten vir dohodkov. Danes so se nekoč tanke bukvice zredile in postale milijonski biznis, ki s tiskanjem špilov hodi z roko v šapi. Povprečnemu podtriglavskemu nabijaču, ki je vesel že, če mu špil za omiljeno platformo v Slovenijo dostavijo okoli datuma izida, se morda ne zdi tako. A že sprehod po največji spletni knjigarni, kjer ti vnos imena bolj ali manj zveneče igre vrne rezultate, med katerimi najdeš listnato ustreznico taistega naslova, pokaže, kako razvita je scena v tujini. Čez Lužo imajo verige igričarskih štacun dotičnemu čtivu namenjene dolge stelaže, ob hkratnem nakupu igre in njej pripadajočih rešitev pa te nagradijo celo s popustom. Nič drugače ni v pouličnih knjigarnah a la Barnes & Noble, kjer takisto najdeš izbrane bukvice. V vse to smo se člani Cream Teama med eskapadami po Los Angelesu prepričali z lastnimi gledalnimi aparatusi.

Od založb, ki se ukvarjajo ekskluzivno z rešilnimi snopiči, so za zahodni svet pomembne zlasti tri. Piggyback *(www.piggybackinteractive.com)* se tržno omejuje na tla stare celine, dočim onkraj oceana domujeta Brady *(www.bradygames.com)* ter predvsem Prima Games *(www.primagames.com)*. Ker gre za izredno konkurenčen posel, dotične firme v javnost nerade pošiljajo natančne prodajne številke, vendar boste solidno predstavo o denarju, ki se v branži obrača, dobili že, če izveste, da je Prima v petnajstih letih poslovanja izdala nad 1300 tovrstnih publikacij. V tisk so bojda poslali že 90 milijonov primerkov. Da se jim biznis kljub huronskemu vzponu interneta, kjer so se amaterski digitalni pomagalniki namnožili kot žabe po dežju, iz sezone v sezono povečuje, je pomenljiv podatek. Na dvanajstmesečje na police pošljejo povprečno sto petdeset bukvic, najuspešnejše pa v Bušlandiji presežejo naklado 100.000 kosov. O skupnih ciffrah – knjigice po potrebi prevedejo / izdajo v več jezikih / državah – ugibajte sami. Bradyjevci so denimo blazno ponosni na svoj Final Fantasy VII Official Guide, s katerim so do danes osrečili okrogel milijon igralcev širom oble. Na drugi strani so številke Piggybacka manjše, kar je razumljivo, saj mali britanski založnik goji rahlo drugačno politiko. Medtem ko skuša Prima svoje produkte opremiti s kar največjim številom naslovov, kar gre dostikrat na račun kvalitete tako papirja kot vsebine, jih Piggyback letno natisne prgišče. A kakšne vizualne poslastice so to! Ko v roke vzameš njihovo dvesto barvnih strani težko uradno bukvačo za Pro Evolution Soccer 5 in zadevo na hitro prelistaš, se ti začne počasi svitati, od kje dobičkonosnost posla.

Pisatelji posebne sorte

Kdo pa so garači, ki skrbijo za to, da se 'strategy guide' v štacunah pojavi pravočasno? In verjemite, da garači to so, kajti poklic pisanja in oblikovanja le-teh je eno najbolj nehvaležnih del, ki jih lahko ponudi industrija električnih radosti. Gre za koncentrirano, stresno kombinacijo neskončnega preigravanja in brzinskega pisunjenja, pri katerem se je namečkoma treba držati ubijalskih rokov. Projekt založnik navad-



Medtem ko smo si v Sloveniji še izmenjevali kode vrste POKE za igre na commodorju 64 (pomnite, stare sablje?), so se drugod množile pomagalne knjigice, časopisi ter revije, ki so se delno ali v celoti posvečale objavljanju rešitev in kod. V osemdesetih so bile precej popularne publikacije, ki so se ubadale z namiznimi fantazijskimi igrami, in prav v njih so se začeli pojavljati prvi kotički, namenjeni računalniškim špilom. Ostalo je zgodovina.



Prima, Piggyback in Brady Games se kajpak zavedajo konkurence digitalnih medijev. V prihodnosti načrtujejo izdajanje pomagalnikov na optičnih ploščkih, dasiravno imajo tako aktivnost zaenkrat za komplementarno, nikakor ne za nadomestilno. Brady Games recimo na svoji strani nudi dolpotege dopolnilnih dodatkov za svoje bukvice. V njih se znajdejo slovnični in predvsem vsebinski popravki, največkrat za vodiče po mmorpgjih.

no zaupa sposobnemu posamezniku, nakar ga – če gre za obširnejši naslov – obkoli z manjšim timom pomagačev. Pomislite, da imate dva meseca časa, da delodajalcu izpljunete dokument, v katerem je besed in slik toliko, kot jih uzrete v dveh, treh cifrah Jokerja. (Pa kaj, Sneti bi to zmogel z levo roko, slišim iz ozadja. Tccc, Sneti vendar ni človek. Sneti je mutiran tipkalni stroj, v katerega sta se naselila duhova Ivana Cankarja in Spidi Gonzalesa.) Dobro, res je, da se koeficient zajebanosti spreminja od špila do špila in da namigovalniki niso knjige z baš visoko literarno vrednostjo. Ampak telefonski imeniki to takenako niso! Povrhu se pisci bukvic dnevno spopadajo z mnogoterimi organizacijskimi hakeljci kot plodom ljubezenivo-sovražnega odnosa, ki ga tekom pisanja navežejo z razvijalci. Ker gre za produkte, ki se morajo na policah pojaviti istočasno, včasih pa celo pred tem, ko se tamkaj materializira natlačenka z določeno igro, jih veliko temelji na alfa / beta / release candidate različicah. Kako zelo stabilni in hroščev oteti skupki kode to so, pa najbrž vest. Tako pride do primerov, ko avtor polovico vodiča spiše po zgodnji inačici, nakar mu razvijalec na vrat na nos, brez predhodnega opozorila dostavi novo, v kateri je sestava stopenj, postavitev stikal in snemalnih točk ter sovražnikov povsem drugačna. Naslov pa, jasno, izide čez štirinajst dni. Treba je na novo postaviti kazala, popraviti odstavke, znova grebniti zaslone ... Matranje po dvanajst do štirinajst ur na dan, sedem dni na teden, v tej panogi ni nobena redkost. Pozdravljen, živčni zlom. Malce bolje se imajo igralci-pisatelji, ki liste črnijo za potrebe vzhodnjaških založnikov. Tu so roki zaradi potrebe po lokalizaciji samih naslovov precej daljši, od tri do šest mesecev. Japonci radi ves čas bedijo nad procesom izdelave in – za razliko od marsikaterega nemarnega ameriškega ali evropskega pablišerja – avtorje redno zalagajo z materialom. Zaradi težav z usklajevanjem se je v zadnjih letih itak pojavil trend, po katerem pomagalnike naklepajo kar razvijalci sami, nakar po predhodnem dogovoru enostavno stopijo do knjižnega založnika, ki mu ne preostane drugega, kot da zadevo pošlje pod tiskarske valje. Kdo do zadnjega poligona pozna špil, če ne njega neposredni stvaritelji? Še en pokazatelj, ki priča o tem, kako simbiotočno je skozi leta postalo razmerje.

Papirus ali elektronus?

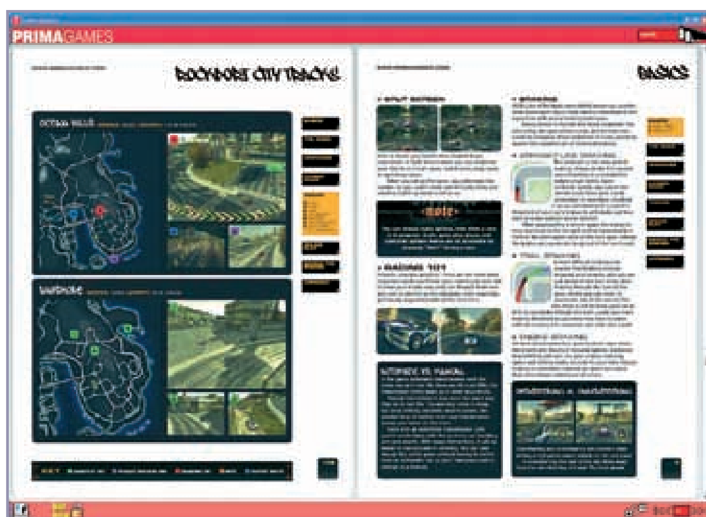
In končno pridemo do ključne pitalice: se bom odločil za konkreten papirnat namigovalnik, ki me bo po žepu udaril najmanj za tri prešerne, ali za internetnega, ki je načeloma zastonj? Odgovor je samoumeven le na videz. Ko je leta 1995 Jeff 'CJayC' Veasey otvoril danes ultra priznani portal GameFAQs *(www.gamefaqs.com)*, si niti v sanjah ni predstavljal, da bo stran nekoč postala de facto podporni center za domala vsakega igralca v težavah. Skozi desetletje delovanja je preživela več grafičnih in funkcijskih sprememb, zamenjala partnerje ter lastnika (Jeff, ki ostaja glavni administrator, je pravice za masten $ prodal velikanu CNET), toda obdržala intuitivnost & princip brezplačnosti, pod katerim se je rodila. Tam najdeš po abeced-





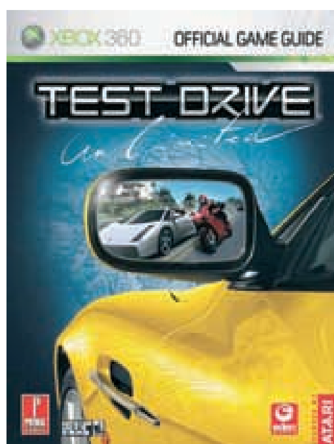
Vizualni učinek bukvic je tisto, kar marsikaterega naključnega kupca igre prepriča do tega, da daruje dodatno vsotico cekinov. Bojazen, da bi bila vsebina namigovalnikov čestokrat podrejena grafičnosti, ni iz zraka vzeta, vendar pa so dandanes tudi ceneni proizvodi omenjenih založnikov zadovoljivo uravnoteženi skupki popisanih listov. Celo Primini, ki se jih zaradi nekvalitetnega papirja še danes drži slab glas. Kolikor denarja, toliko muzike.

nem vrstnem redu urejene kode in rešitve za naslove domala vseh aktivnih ter izumrlih platform, vendar le v obliki golega teksta. Glede na to, da more svoj vodič tu objaviti sleherni nadobudnež, sta kvaliteta in konsistenca marsikaterega amaterskega zmazka pod vprašajem, dasiravno jih večina svojemu namenu rabi čisto solidno. Še več; najdejo se taki, ki po vsebini prekašajo celulozne verzije, čeprav gre tu bolj za izjeme norih posameznikov. Svoje sekcije z elektronskimi pomočniki imajo takisto veči igričarski portali tipa IGN *(cheats.ign.com, faq.ign.com)* in Gamespot, kjer se z dodajanjem slik, map in ostalih onegajev, ki krasijo bukvene izdaje, slednjim pogosto približajo. Vsaj po obliki, če že po celokupnosti vsebine ne. Problem pri rešitvah po sistemu GameFAQs je še potencialno kvarjenje presenečenj v zgodbi špila, saj ti med brskanjem datoteke .txt oko mimogrede pade na nezaželen odstavek. Po drugi strani te nevarnosti ne pozna nucnik Universal Hint System *(www.uhs-hints.com)*, ki namesto tradicionalnih 'skozihodov' (walk-throughs) v duhu prastarih Infocomovih knjižic nudi pomoč korak za korakom. Le toliko, kolikor je igralec zahteva. Predvajalnik najdete na ploščku 155, polna verzija, s katero lahko pregledujete rešitve v celoti, pa stane 24 zelencev. Le preizkusite ga.



Na domačih straneh založnikov najdete tako predogled vsebine vodičev kot naslove spletnih štacun, kjer jih lahko kupite.

Kaj potemtakem? Knjige na grmado? Živel internet? Da in ne. Surovo potrebo po bistvenemu namigu ali skrivni kodi, ki ti bo omogočila obrniti špil, spletna zakladnica zadovolji brez večje muje. A prednosti knjižnih edicij so nespregledljive. Začenši pri tem, da smo ljudje pač materialna bitja, ki se svojih precioznih artefaktov radi dotikamo, jih gledamo, vohamo. Fora papirnatih strateških vodičev itak že dolgo časa ni več ta, da bi ti ti poenostavili pot skozi nivoje ali mimo nasprotnikov. To funkcijo opravljajo vrhunsko, jasno, saj ko kupiš uraden pomagalnik, veš, da so zapiski v njem natančni, garantirani od razvijalcev ali založnika. Logično, to je njihova primarna naloga. Vendar se sodobne tovrstne publikacije kupcu nadvse dobrikajo, dobro vedoč, da so nekaj več. Odlična bukvica je predmet poželenja, zbirateljska dobrina. More ti ponuditi tono postranskih podatkov, ki so za igralsko izkušnjo taki le, dokler jih ne začneš požirati. Recimo? V marsikateri ti je skozi lepo negovano besedo predstavljena zgodovina špila oziroma serije, v kateri domuje. V njih najdeš intervjuje z avtorji in njihove priljubljene strategije igranja, ki jih priročnik ne omenja. Dalje so tu nikoli videne artistične slikice ter kup sočnosti, ki se tičejo procesa izdelave naslova. Podrobni zemljevidi, opisi vseh sovragov, orožij in kar je predmetov s statistiko ter brez še. To so skupno vzeto stvari, ki ti, da, pridejo prav med igranjem. Toda bukvice so hkrati polne informacij, s katerimi se z veliko večjim užitkom seznanjaš komotlih zleknjen na postelji kot bulječ v monitor. Tako kot s knjigo, kar je status, ki se ga najboljši primerki definitivno zaslužijo. Jasno, zanje se skeširaš in mnogim zastonjsko internetiranje zadostuje. Ampak bukva je le bukva in včasih je dobro le najboljše.



Velika prednost, ki jih imajo papirnati namigovalniki pred spletnimi, je zgodnja razpoložljivost.

Nucniki ali nujniki?

Hja, zastonj se je pretvarjati. Pomagalniki so nucniki, definitivno. Žalostno je pri vsem tem pak to, da je vsebina rešilnih knjigic nekaj, kar bi za ceno, ki jo danes plačaš za špil, moral avtomatično prejeti že ob nakupu slednjega. Nekoč je (do neke mere) bilo tako, danes vseh bonuskov ne fašeš niti v dražjih posebnih edicijah. Marš, hinavci. No, do stopnje, kjer bi špili napredovali do te meje, da nam brez knjižic vseznanja živeti ne bi bilo, na srečo nismo še prišli. Če bi bilo le od želja pisca teh vrstic odvisno, tako daleč ne bi segli nikoli. To bi namreč pomenilo, da so igre, danes kontejnerji množicam bolj ali manj dostopne sprostitve, mrtve. Ali da so mutirale v nekaj tretjega, kar bolj kot na zabavo čedalje bolj spominja na delo (dol z mmorpgji! <beži pred trumo pobesnelih WoWnikov>). Temne misli, majkemi. Ni ga večjega užitka, kot da stvari sam pogruntaš, toda hočeš nočeš so nekateri špili za povprečnega Zemljana, ki je neomejen prosti čas pozabil nekje v drugi polovici najstniških let, enostavno pregloboki. Blagor ti, če lahko zapraviš sto petdeset ur za lahkodušno raziskovanje širnih poljan Obliviona ali Final Fantasyja. A če moreš ne, naj te ne bo sram poseči po pomagalniku. Posebej še knjižnem, čeravno ga boš moral naročiti po spletu, najraje pri Amazonu. Kdo ve, morda jih bodejo prej ko slej začeli aktivno uvažati celo naši distributerji, ki imajo zdaj le sem in tja kak primerek.



Bradyjev uradni vodič za WoW je bukva, ki šteje 432 strani. Sekundarna raba: telovadna utež.



Za Slovenca je pot do teh zadevščin tista standardna, ko gre za nišne produkte tujega porekla. Nekaj tovrstnih knjigic držijo pri Mantisu, kjer jih morejo tudi naročiti, četudi se njihov dobavitelj s tem ne ubada kaj dosti. Ker so, kot vse ostale uradne publikacije, opremljene s cifro ISBN, lahko poskusite z naročilom v večjih knjigarnah. Za lastnike kreditnih kartic so spletne bukvarnice ipak najboljša izbira. Cene se gibljejo nekje med 10 in 20 dolarji.

Dragotina G. Rabežljivosti

Sneti razloži dosežke, zanimivo zadevščino, ki jo beležijo igre za xbox 360 in ki bi lahko našla pot tudi v Visto. Čeprav najbrž ne bo.

Vsi štirje med vami, ki berete opise špilov za 360ico, čeprav si te bele zen mašince ne lastite, ste nemara opazili, da stalno omenjamo dosežke oziroma, v izvirniku, achievemente. Na prvi zadeg zrkla je izraz hecen in / ali skrivnosten, a gre za precej genialno Microsoftovo pogruntavščino. Dosežki namreč igralcu povedo, kako daleč je (po mnenju avtorjev) prigural v igri oziroma kako jo zares mojstruje.

Sistem deluje takole. Vsaka igra, ki izide za xbox 360, v sebi nosi lestvico dosežkov oziroma achievementov, kot so jih določili ustvarjalci. Praviloma jih imajo komercialne po 1000, enostavnejše z Live Arcade pa po 200. Demo verzije ačivmentov nimajo. Z igranjem odklepaš dosežke, ki so vredni različno število špilavčevih točk oziroma 'gamerpoints', označenih s črko G v krožcu. Vzemimo za primer pecejašem znano 2006 FIFA World Cup. Zmaga na tekmovanju za svetovni pokal je vredna 250 gamerpointov; uspešno kvalificiranje ti prinese 150 točk; stres Nemčije iz gat ti da 50 pik; če opraviš vse izzive v načinu global challenge, pa dobiš 500 Gjev. V Oblivionu je končanje osrednje štorije vredno 110 pik, vsake cehovske (bojevnik, tat ...) po 50, doseg posameznih činov (defender, warder, protector ...) po 10. In tako dalje.



Logo, ki požene kri po žilah fanom retro špilov. So pa te igre s točkami G (a ha ha ... khm) skope.

Vendar to ni edini način, kako zbirati točke. Rockstarjev Table Tennis ti na primer izroči 60 točk, če se v puščavništvu zadržiš za več kot deset ur, medtem ko ti Chromehounds servira 20 pik, ko neko ogrodje uporabiš več kot dvestokrat. Nadalje famozne Gje fašeš za odkrivanje skrivnosti (Condemned), upload in ogled posnetkov (Burnout Revenge), preživetje minute brez streljanja (Geometry Wars), avtomobilsko zbirateljstvo (Project Gotham 3), nalinijsko vztrajnost (Battlefield 2) ... Za Small Arms, nekakšne Smash Brothers Melee za Live Arcade, načrtujejo celo prvi virusni dosežek – takega, ki bo sprva obstajal le pri avtorju, nakar se bo širil v xboxe, katerih lastniki bodo igro kupili. Možnosti, kako si prislužiti špilopike, je toliko, kolikor je bogata domišljija ustvarjalcev.

Nalezljivosti draž

V svojem bistvu imajo achievementi seveda veliko napako, tako kot je na prvi pogled seksi Tina G., a ti kmalu presede. Ker zanje ne skrbi neko osrednje telo, temveč so prepuščeni vsakemu založniku posebej, so močno neusklajeni. Medtem ko je nekje nabrati že polovico, kaj šele vse dosežke sizifovsko garanje, je drugod šala mala. Madden 06 ti stegne jurja točk za štiri pravilno odigrane tekme, kar zahteva nekako šest ur igranja. Podobno na izi ti za končanje 1000 Gjev prispeva King Kong, kar vzame manj kot deset ur, medtem ko 50 Gjev v Call of Duty 2 prejmeš, ko narediš trenažno sekcijo. Po drugi strani v Mutant Storm Reloaded dobiš borih 10 do 30 pik za pridobitev naslednjega pasu, kar niti pod razno ni mimogredno, za ultimativni dosežek, Black Belt Grandmaster, ki prispeva 35 pik, pa moraš priti skozi vseh 89 nivojev, ne da bi izgubil črni pas, kar pomeni, da malodane ne smeš umreti. To je do tega trenutka dosegla peščica oseb, ki so itak alieni.



Izsek iz spremljanja igropik na xboxu 360: levo naziv špila, desno količina nabranih točk in označeni dosežki.

Kljub tej neuravnoteženosti, ki skupno cifro naredi nekam prazno, pa rulj masovno tekmuje v tem, kdo bo imel več gamerpointov. Če si s konzolo priključen na Xbox Live, se dosežki namreč zapisujejo v tvoj račun in so, tako v skupni količini kot za vsak špil posebej, vidni vsakomur. Že v osnovnem meniju domuje opcija 'compare games', ki enega ob drugega postavi seznam tvojih achievementov in osebe, katere račun si ogleduješ. To lahko sicer preprečiš, vendar je skupno število pik zmerom vidno sleherniku. Povrhu na spletu delujejo strani, kjer so pike vidne vsem tudi z uporabo PCja. Ena takih je www.mygamercard.net, katere podatki se prenašajo v lepljivek v izbi konzolec na mn3njalniku. Microsoftova taktika je deloma sicer logična in poštena – če si igro že kupil, se velja potruditi, da jo obrneš podolgem in počez. Po drugi strani pa je poslovno zvita, saj je špeganje gamerscora, tekmovanje za pike in napuh ob tem, da imaš več Gjev kot kolega, ne le vir rivalstva, temveč pospeševalnik prodaje. Ni jih malo, ki kupujejo špile zato, da bi si povečali gamerscore in se bodisi duvali, bodisi blažili lastne frustracije, dočim je splet naphan z vodiči v slogu “Pričizaj si 5000 špilotočk!” Za nekatere je to postala prava mrzlica. Gregor Švajger, z več kot 13.000 pikami triumfator med Slovenci (360ica mu je vmes crknila, a zdaj je zopet v sedlu), pravi, da “je bil sprva tudi sam zasvojen s tem nagrajevanjem igralca za trud in s tekmovalnostjo, čeprav ni tega nikdar izkoriščal za bahanje.” Skratka, ča-čing za M$.



Geji (a ha haa, G-ji, zastopite ... ok, dovolj) niso omejeni na arkadice, saj jih vsebuje vsak špil.

Rdeči G na prsih junaških!

No, polomljenosti skupnega števila Gja navzlic je sistem dober v smislu otipljive ocene tega, koliko procentov neke igre si zaobvladal in zaključil, ter primerjanja s špilavci z vsega sveta v okviru posameznih naslovov. Celo tako kul je, da ga je Sony kratkomalo skopiral in ga kani udejanjiti v playstationu 3, le da naj bi se dosežki tam imenovali 'entitlements' (ružnog li imena). Z nekaj truda pa bi lahko postal celo del Viste, če se Microsoft že trudi z Live Anywhere tako povezati svetova xboxa 360 in PCja. To se kajpak sliši kot pobožna želja, saj se PC ne podreja konzolnemu sistemu licenciranja, ki ga je uvedel Nintendo in pri katerem mora proizvajalec odobriti vsak naslov, ki ga želi kdorkoli izdati za njegovo mašinco. Za to dobi cekin in od tu izvira tista vrstica 'Licensed by Sony / Nintendo / Microsoft'. Na računalih je klamfanje iger svobodno in ker založniki niso zavezani plačevati davka cesarju, so špili za PC najpogosteje cenejši od drkalniških. A vendar bi bila v tem primeru centralizacija dobrodošla, saj so dosežki fin način spremljanja uspešnosti in bi s podporo največjih založnikov gotovo zaživela tudi v Visti. Le da bi bila nato računala povezana z velikimi MSjevimi strežniki, ki bi na nek način že znali šnofati za tem, če ima uporabnik legalno ali piratsko kopijo, kar bi umelo načeti gusarstvo na PCju. Kaj hujšega!

ŠPORTAJ ZDRAVO

in si prišportaj **nagrado**

zase, za razred, šolo



Sodeluj
v nagradni
igri!

Več o igri na
www.getpower.si

Pridružite se nam
23. 9. 2006, ob 10. uri
na kros teku
na Polzeli









maxi nagrade
za maxi športnike

Vse slike so simbolne!

najava, reportaže, slike s prireditev ... vsak mesec v

Smrklja Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

MATRIX

Vitaminsko-mineralni napitek JUNIOR SPORT poišči v lekarnah in bolje založenih trgovinah.

multiprojekt



Pregovor je kot sol. Yohan trdi, da ljudje ostarimo prezgodaj in da nas pamet sreča prepozno.

In kaj bi potem lahko sklepali iz zadnjega pregovora? Da se pač ne da imeti vsega hkrati – in da se lahko zgodi, da v srednji fazi nimaš ničesar. Mladost je šla, modrosti je premalo za lagodno življenje. Iz tega črnogledo sledi, da je večina življenja en sam marter. Vseeno ostaja tolažba, da bo v penziji bolje. Ako bo čez nekaj desetletij ta pojem obstajal. Toda še vedno je bolje, da te pamet sreča pozno kot nikoli. Kdo pa bi rad izpadel neumno truplo? Okej, preveč resnobe za to temo, se strinjam, zajodlajmo raje po običajni melodiji in trudili se bomo, da boste izpadli inteligenten kadaver na parah. Predloge za vprašanja na *uma.turban@joker.si*, takisto nago robo.

Kako so si ljudje skozi zgodovino strigli nohte?
Vprašanje na prvi pogled zveni trapasto, vendar nikakor ni. Res, kako so si jih? Pripravic za krajšanje nohtov (ščipalice, grickalice), kot jih poznajo današnje generacije, naši pranonoti in pranone niso imeli. Priznanje za današnjo obliko in namembnost pripisujejo izumitelju po imenu Chapel Carter, ki je patent prijavil leta 1896. Seveda so pred tem poznali škarjice, ki so zadovoljivo opravljale to nalogo. Lastili so si jih že stari Egipčani, medtem ko so današnjo obliko dobile v vilah starega Rima. Pred tem so seveda nohte puščali rasti tolko časa, dokler se niso ujeli med grmičevje in vejevje, kjer so žalostno poginili od lakote. Vsaj tisti, ki jih je evolucija zjebala. Ostali so uporabljali pretežno zobe. Če niso imeli več svojih, so za to uslugo prosili kako dobro dušo v okolici.

Kako se reče tisti bolezni, ko človek kar naprej govori in ne more nehati?
Reče se ji 'ženska'. Dobro, šalo na stran. To, o čemer sprašuješ, ni bolezen, ampak bolj simptom mentalnih stanj. Tako obnašanje lahko povzročijo živčni zlomi oziroma stanja tam blizu, življenjske travme in drugi pretirani čustveni odzivi, pa socialna odtujenost, drogiranje (predvsem s poživili), manije, shizofrenija ... Tako lahko govori tudi povsem 'normalen' človek, kadar hoče kaj prikriti oziroma od nečesa odvrniti pozornost. Seveda pa tako medlo označevanje simptoma ni odvrnilo dohtarjev, da ga ne bi strokovno poimenovali. Rečejo mu logoreja. In ja, izraz je skovan iz 'besedne driske'. So navihani, ti naši dohtarji.

Zakaj se včasih zdi, da se pri avtomobilu kolesa vrtijo v obratno smer od tiste, v katero gre?
Najprej pojdi pihat alkotester. Potem se bomo pogovarjali naprej. Ne, resno, ta pojav smo sicer že skoraj vsi doživeli. Ampak ne v realnosti. Kje je keč? Efektu se reče stroboskopija in ga gre opaziti v filmih. Medtem ko možgani predelujejo sliko vrtečega se kolesa, oči vidijo tudi luknje v feltni, ki se premikajo s toliko in toliko obrati v sekundi. Ko je ta z večkratnikom lukenj v kolesnem pokrovu usklajena oziroma malenkost hitrejša od hitrosti filmskega traku (24 slik na sekundo x 2), lahko pride do takega učinka, saj film luknjo ujame vsakič malo prej v polnem obratu kolesa. Možgani to zaznajo kot nelogično obratno gibanje kolesa. Efekt je moč doseči tudi v realnem življenju, a dosti teže. Ulična razsvetljava, halogenke, natrijevke, neonke, vse to namreč prav tako utripa v svoji frekvenci, tako da je ob idealnih pogojih mogoče videti ta pojav, četudi zaradi spremenljivih zunanjih pogojev običajno le za nekaj delčkov sekunde.

Ali se da pridobiti imunost na strup, če ga jemlješ vsak dan malo večjo, neškodljivo količino?
V teoriji ja, v praksi pa se, kot vedno, zaplete. Tak postopek pridobivanja imunosti je bil znan že v starem veku in se imenuje mitridatizem. Naziv je dobil po pontskemu kralju Mitridatesu IV., ki se je bolestno bal, da bi ga zastupili. Zato je jemal vse tedaj znane strupe v najprej manjših in nato vedno večjih količinah, ki bi lahko vola fentale, s čimer naj bi postal imun nanje. Po neki legendi ga je po dolgotrajni odsotnosti z domačega praga hotela zastrupiti žena, kraljica Laodica, ki si je bila medtem seveda omislila drugega jebača. Na vrnitveni zabavi mu je lastoročno postregla jako nezdrav koktejl. Toda ko je Mitridates naredil šluk, je prepoznal okus strupa. Vsem navzočim je razložil, kaj bi sedaj doletelo zastrupljenega in zakaj njega ni. Mrho je prisilil, da je spila preostanek, nakar je izkazala vse napovedane simptome, vključno s smrtjo. Po naslednji legendi ga je porazil vojskovodja Pompej. Ker ni prenesel sramote, je skušal storiti samomor. S strupom. Ki pa seveda ni deloval, tako da je moral prepričati enega od svojih vojakov, da ga je pokončal.
A če pustimo pripovedke ob strani, je ta praksa kilava. Strupov je malo morje, za vsakim stoji lasten mehanizem delovanja in pri večini si (popolne) imunosti na tak način ne moremo zagotoviti. Večina živalskih strupov, ki je pri večjih dozah smrtna, pri manjših spodbudi protitelesa, ki napadejo molekule strupa, takoj ko jih zaznajo. Tako ta metoda ne bi delovala. Arzenik je primer psevdo tolerance. Ker zastruplja prebavne organe, imajo ti vedno slabšo zmožnost vsrkavanja, zato potrebuješ vedno večjo količino, da dosežeš namen. Deloma bi metoda delovala na primeru večine opiatov, ampak tu zgornje meje potem ni več. Alkohol in barbiturati ravno tako delujejo po principu povečane tolerance, vendar posledice poznamo. Skratka, zmeda. Da boš vedel, ko boš pisal svojo veliko kriminalko, in nas v njej ustrezno omenil. Po možnosti ne kot trupla.



Tale primerek je redno zaposlen pri Idrijski čipkarski zadrugi. Uporabljajo ga za mušter pri izdelovanju nanožnih prevlek in klekljanih tamponov.

NEŽNI VZDIH SO-DOMI-JE



Ore oreeeee! Ksoooo! Ano, boku wa Sneti-sama, gemu no chikan desu. Hmm, nihongo wakarimasen ka? Shimpai shinaide. Hentai to eroge wa itak precej za en drek desu.

Da so Japonci ultra odbit narod, smo na stranicah farbovitega magazina zapisali nemalokrat. Razlogov smo imeli dovolj. Denimo tridesetletnike, ki drkajoč omedlevajo ob pogledu na svoj favoritni punčkasti bend, sestavljen iz komaj vzcvetelih najstnic. (Wikijajte 'Morning Musume'.) Resničnostni šov, ki sodelujoče postavi v knjižnico, kjer ne smejo zmoti-



Dečva na desni po telesni konstrukciji kar ustreza resničnemu stanju ženske populacije u Japanu – ploh spredaj in zadaj. Ona spodaj desno je fantazija.

ti tišine. (Guglajte 'Old Man Biting Tenderly'.) Vobčo ljubav otoških rižožercev do vsega, kar je zahodno, in edinstveno sposobnost, da dotično pokvečijo do najbolj smešnih obisti. (Yahoojajte 'Engrish'.) Mojo rajžo v Tokio, kjer najdeš priročne avtomate tako s slankasto vodo, okusno zvano Pocari Sweat, kot rabljenimi ženskimi spodnjicami. (Askjeevesajte 'o ... moj ... bog'.)
Ter, jasno, hentai.
Hentai je zunaj Dežele vzhajajočega kurca, ee, sonca bržda najbolj znana oblika japonske bizarnosti. Beseda, ki v tamkajšnjem formalnem jeziku pomeni 'nenavadno zunanjost', na Zahodu pridobi dimenzijo sprevrženega in označuje animeje ter mange, torej risane filme & stripe, ki vsebujejo nazorne prizore pornografije. In to kakšne. Količkaj običajna jeba je skorajda v manjšini in nad orjaškimi joški se ne zgraža nihče več, saj skušajo risarji kupca zmerom bolj razburiti ino vzburiti s tem, da gredo v skrajnosti. Če hentaijevske izdelke po šokantnosti razdelimo na standardno trojico, se pravi eči (nagajivost, namigovanje, golota), hentai (radostno porivanje) in sukebe (perverzije), so predstavniki slednje vse pogostejši. V teh logih ni prepovedana malodane nobena tema: incest, mučenje, deformiranje, bukake, koprofilija (tripanje na človeško blato ali, če sem manj strokoven, “Iss meine Scheisse!”), babe z moškimi genitalijami, posiljevanje mladih punc s strani raznoraznih peklenščkov z najmanj dvojnimi kemblji, slinave pošasti, ki mednožno orodje nadomeščajo s šopom vijoličnih lovk ... Penetracija v sleherno orifiko, magari umetno, in hektolitri pizdne vode, mlečkastih izcedkov ter krvi so standard. Valjda, saj papir, zaslon in Maya prenesejo vse – posebej če je v materialu res kaka Maja, ki potem ne more niti hoditi – jeni pa veselo pritekajo. Prav zaradi te ekstremnosti so si namreč hentaijevski izdelki ustvarili številčno in steklinasto slinavo občinstvo tako na Japonskem kot zunaj njega.



Dasi je človeška zgodovina polna občevanj z živalmi (Cerkev je prakso prepovedala šele leta 314), je ligenjska kunilinkcija ipak malo čez rob.



Tak bo pekel za nečistovalke – direkt iz možganov japonskih risarjev! (Hm, bodo sploh trpele?)

Desanka Šakič, na pomoč

Od tod je laiku enostavno potegniti vporednico in igre japonskega izvora, v katerih nastopajo pomanjkljivo oblečene animejevske dekline, označiti z uveljavljeno skovanko 'hentai igre'. Sploh ker je teh špilov zunaj Japonske relativno malo in se o njih bolj širijo govorice, kot da bi jih kdo zares preizkušal. Vendar je seks le del igralnega mozaika, in to majhen v primerjavi s tem, kolikšen del hentaija tvorijo dejansko pokvarjeni skupki prizorov. Za začetek je izraz 'hentai game' oziroma 'H game' vnovič zahodnjaška iznajdba, saj u Japanu tem špilom pravijo eroge – iz 'erotic game'. Glede tega se ne bi šlo sekirati, če ne bi bil ta izraz dejansko primernejši kot hentai igra. Mesene združitve in korenjaki v obeh pritlehnih odprtinicah sicer niso redkost, ne gredo pa te igre – vsaj ne one, ki jih par firmic lokalizira za zahodni trg – v kake posebne ekstreme. Posebej ne zadnje čase, ko je vse bolj popularna ravno mehkejša varianta. Mimogrede, zanimivo je, da take špile delajo primarno za osebna računala in da se ta na Japonskem, ki je nadvse konzolno usmerjena, v veliki meri prodajajo zaradi njih. Spomnim se dobro založene elektronske veleblagovnice v tokijskem predelu Akihabara, kjer so polovico štuka, sicer namenjenega PCjem, zasedali prav te sorte izdelki. Nad konzolami držijo roko njihovi proizvajalci, ki morajo odobriti sleherni naslov, in ker si nočejo pokvariti družinske podobe, so playstation in kompanija za erogeje večinoma prikrajšane.
Erotična igra je torej boljši pojem od hentai game, pod katerim pa se zopet skriva marsikaj. Erogeji so namreč na voljo v raznoraznih oblikah. Mnogi med vami se spomnite dobre stare lahkotne frpjke Cobra Mission, v kateri si iz ptičje perspektive hodil naokoli, zbiral predmete, se bojeval in skozi ključavnice špegal puncam pod kikle. To je forma domišljijskih vlog. Nadalje so popularni grafični romani (visual novels), do obisti popreproščene avanture, kjer je poudarek na čitanju ogromnih količin teksta in buljenju v statične slike. Sem in tja opraviš kako odločitev, nakar bereš / gledaš dalje. Špico pak predstavljajo simulacije zmenkov (dating simulations). Oblika je slična vizualnim romanom, le da tu običajno nastopaš kot mladenič, ki skuša biti dober v šoli oziroma službi,





Cobra Mission iz leta 1992 za mnoge Slovence predstavlja prvo in edino srečanje z erogeji. Še vedno je ena najprednejših tosortnih iger.

zraven pa hodi na randije in se trudi s statusom ter čvekaškimi izbirami čim bolj ugajati eni od punc. S tem ji dviga ali spušča njen notranji 'merilnik ljubezni', kar privede do poraza ali zmage (haba haba).

Vendar skupna točka erogejev niso le bolj ali manj eksplicitni prizori seksa. Opaziti je, da so ženske venomer predstavljane idealizirano in punčkasto, tako, kot paše japonskim moškim, ki so po stoletjih prevlade izgubili svojo wifebeatersko pozicijo. A še bolj očitno je to, da so te igre v interaktivnem smislu obupno preproste in nezahtevne. Njih smisel je drugod kot v šibanju z miško ali vrtenju gobice na joypadu: v tem, da skozi zložno ustvarjanje vzdušja pričarajo privid erotičnih prigod in, da, ljubezni s pravljično deklino perfektnih mer. Saj, če tako pomisliš – zakaj bi bili v navideznem svetu samo barbari, soldati, šoferji in generali? Čemu ne bi mogli biti tudi kazanove? Zlasti ob totalnem manku seksualno obarvanih iger, ki bi nastale na Zahodu.



Jemanje devištva je standard za erogeje. Je to zato, ker so japonske najstnice precej skurbane in ni nič nenavadnega, če imajo ducat fukfrendov/ic?



Številni erogeji so dokaj nedolžne sorte in poudarjajo druženje ter osvajanje navideznih babur. Niso pa zaradi tega kot igre nič boljši.



"Ne, ti prašič! Če ležim na postelji naga, razširjenih nog in mokre rašplje ter stokcam od pohote, to še nič ne pomeni! Ženska lahko vedno reče ne!"

Porivi v prazno

Žal pa je to bolj teorija kot praksa. Nam, ki nismo Japonci srednjih let in si ga ne ožemamo na stereotipne devojke iz animejev, manjka že temelj – verjetnost vsega skupaj. Ob brezupni primitivnosti erogejev je osvajalsko počutje nekako tako naravno, kot bi se ob igranju Galaxiana prepričeval, da si slaboriten vesoljski masakrator alienov. Mogoče dvajset let nazaj in ob totalnem nepoznavanju napredka iger – danes, ko smo na robu izida Viste in PS3, pa so erogeji na neugoden način zataknjeni v preteklosti. Tipično beden je recimo dating sim The Sagara Family, kjer živiš v bajti s kupom žmohtnic. Vrstice, ki opisujejo situacije, se vlečejo kot jara kača, statične slikice ob midi-muziki so oči zapirajoče in igra v posmeh sama sebi, tako kot niz sorodnic, vsebuje opcijo Skip, ki prevrti dogajanje do ključnih točk – izbiranja dialogov ter prizorov doldajanja. Koliko so dotični vredni, pove tale citat: "Your dick stimulates my womb." Jep, za žensko je vrhunec užitka to, da ji prodreš v maternico, dočim ji po avtorjevo pri orali z jezikom stimuliraš točko G. Jim bosta Navi in Uma napisala kako pismo. Le malce manj apn je benigni Come See Me Tonight 2, kjer kot glavarjev vnuk uriš skupino punc za plesalke na tradicionalnem festivalu. Kaj se sčasoma zgodi, si lahko misliš – med drugim to, da zaspiš za zaslonom. Nič čudnega, saj sta oba špila od iste firme, G-Collection. Ker je to eno redkih podjetij, ki se bavi s pozahodnjašenjem tovrstnih japonskih proizvodov, je iskalec te robe povečini obsojen na njene igre, kamor sodijo take klasike, kot so Private Nurse, Kana Little Sister, Tottemo Pheromone in fantastično krščeni Do You Like Horny Bunnies. Ampak hec je v tem, da tudi z izdelki drugih firm ni dosti bolje. X-Change 3 zalagatelja Peach Princess je po prizorih dokaj nedolžne sorte, pri čemer je glavni junak fant, ki se na faksu spremeni v dekle. Zdaj se mora pretvoriti nazaj, da ženska oblika ne postane stalna. Vendar obetavno premiso skvari raztegnjen, dolgočasen scenarij, ki stavi na (zanič) spogledovanje ter (neobstoječo) seksualno napetost. In tako dalje in tako naprej.

Ne dvomim, da izvirni trg premore kako spodobno predstavnico te zvrsti. Pred leti sem na playstationu 1 igral znani Konamijev Tokimeki Memorial 2, ki je bil prav užiten, dočim je ta serija z delom Tokimeki Memorial Girl's Side v glavno vlogo postavila punco, ki se trudi osvajati estetsko všečne mladeniče (bišonen). Tudi na Cobra Mission imam lepe spomine. A v kakem polducatniku modernih erogejev za PC, prevedenih v angleščino, s katerimi sem se ukvarjal za potrebe tega članka, sem našel bore malo zadovoljstva. Kot špili so bedni, maltene patetični, kot vzdušne simulacije osvajalstva in srčno-mednožnega vzburjenja pa lahko prejkone dogajajo le zatrtim Japoncem, ki z gatami na glavah bežijo v zaklonišča, ko ugledajo žensko iz mesa in krvi. Z zlaganjem stereotipov ter slabih fraz na kup se berejo kot slabe erotične zgodbe na netu in zanje odštevati po 30, 40 dolarjev, na primer v nalinijski štacuni *www.g-collections.com*, je norost. Pomislite samo, koliko pijačk in kebabov lahko s tem cekinom častite podalpskim lepoticam.

Slo-erogeji pred vrati?

Ob vsej tej zanikrnosti si je težko zamisliti, da bi se človek po igranju teh špilov bodisi počutil velikega osvajača, bodisi da bi se izpraznjen zleknil v naslanjač in si par minut gladil kuščarja, ki se je pravkar vulkansko izbruhal. (Oziroma si nežno mencal potočko zijalko dodobra omokrenih sten.) Bolj se ti v možgane prikrade premislek o obdelanem in poskus dojemanja vzrokov za to, da take igre, animeji in mange sploh nastajajo. Kaj šele, da se dobro prodajajo in imajo veliko fanovsko občinstvo tako v rodni domovini kot zunaj nje. Jasno, situacija je zapletena in ne gre, da bi g33ke z nagnjenostjo do velikoučnih dečev z macolo po glavi, ker jim to dogaja. Toda nekaj vseeno drži: hentai in erogeji rišejo žalostno sliko sveta odtujenih ljudi, ujetih v samotarjenje in krutost družbenih pravil. Posameznik pač ne more biti ravno srečen, če namesto tega, da bi nabijal prave ženske, za zdravljenje frustracij in grozljive osamljenosti to počne z erotičnimi špili, drka pa si ga na demonska posilstva cvilečih tinejdžerk v hentaijevskih animejih. Ampak tak je krasni novi svet, kjer občutek sreče dajejo nafilan bančni račun, nov televizor in bleščav imidž, pod čemer se skrivata manko iskrenih odnosov in žalost bednega obstoja, presvetljena z velemestnimi neonkami. Ta svet pa se skozi franže rdeče zavese vse bolj prebija tudi k nam. Fuk.



Sony postaja standardna tema obravnave na straneh farbovitega magazina – žal vse pogosteje v negativnem smislu. To je za firmo s takim svetovnim ugledom, izrednimi izdelki, kakršen je PS2, in spodobnim slovenskim razpečevalcem sicer nenavadno. A kar desna roka tam naredi, leva dostikrat poruši – tako kot pri marsikakem poslovnem velikanu, ki je prerasel vse meje.

V natanko tej maniri je Sony z napovedjo, da bo playstation 3 v Evropi zamudil do marca 2007, buldožersko razsul dolgotrajno, mukotrpno izdelovano podobo zanesljivosti ter samozavesti. Še donedavna je Ken Kutaragi, ata plejštacjona in šef tega programa, s pokersko-samurajsko faco zatrjeval, da se bo lansiranje na treh osrednjih področjih, torej v ZDA in Evropi ter na Japonskem, zgodilo v enem tednu. Če lahko Microsoft, lahko tudi Sony! Dobro, cena 500 oziroma 600 EUR je visoka, tu niti Kutaragi ni mogel kaj dosti praskati. Toda stranka naj bi v zameno potom čipa cell in pogona blu-ray dobila najsodobnejšo, malodane vesoljsko tehnologijo, tako v igrarskem kot filmskem smislu. Grafično naj bi xbox 360 ne imel za falafel. In slišati je bilo, da Sony spoštuje Evropo ter da temu velikemu igričarskemu trgu ne bo zarinil kajle do trebušne prepone.

Vsaj nekaj od tega zdaj docela drži. Kajle namreč ne čutimo v trebušni votlini, ampak pri sinusih, kajti če bo Japonska PS3 dobila 11. novembra in Amerika 17. taistega meseca, ga bomo todle zagledali štiri mesece kasneje. Kar je – pa te besede ne uporabim skoraj nikoli – nezaslišano. Ne da tega nismo pričakovali. Sony je masovno proizvodnjo PS3 začel komajda koncem avgusta. Pogon blu-ray in čipovja so tako kompleksni deli, da je izplen kosov, ki prestane nadzor, relativno nizek. Microsoft je s 360ico izvedel vsesvetovni hkratni začetek prodaje in skoraj guznil pod plazom pritožb glede manka konzol ter tehničnih problemov, ob čemer so se Japanci gotovo zamislili. Leipzig je prišel und minil brez konkretne prisotnosti Sonyjeve next-gen mašine. Glede prodora HD-slike se Evropa vleče precej za Združenimi državami, tako kot za njimi caplja glede lansiranja filmov na blu-rayih in HD DVDjih. In navsezadnje je domovina korporacije Sony Japonska, pri čemer je treba vedeti, da ima Dežela vzhajajočega sonca močnejše vezi z Ameriko kot z Evropo. Amerikanci so jo namreč po drugi svetovni vojni 'kolonizirali' in ji kot vazalu v boju proti Kitajski dali poleta. Take reči v svetu velikih poslov štejejo.

A četudi je logično, fino ni. Zlasti ne po dolgem nizu težav in prelomljenih obljub, ki so iz sanjske mašine, za kakršno je PS3 veljal po obelodanitvi na lanskem E3ju, v očeh številnih naredile komaj kaj več kot marketinški trik. Od visoke cene prek zdaj že skorajšnje gotovosti, da igre ne bodo tekle v 1080p, kar je bilo kot utemeljitev krilatice 'true HD' eno najmočnejših orožij v boju proti xboxu 360, do razočarajočih novic v stilu tiste, da ne bo priložen HDMI-kabel – vse to je pošteno načelo celo granitno verovanje fanboyev. Kaj šele mnenje kritičnega, razmišljujočega opazovalca, ki se ne loči zlahka od takega denarja, posebej pa ne mara, da mu izdelovalec laže. Recimo tako kot tedaj, ko so ob razkritju PS3 na E3ju rolali filmčke, s katerimi so 'umetniško predstavljali sposobnosti konzole'. Mhm, šurči. Objava, da PS3 letos ne bo na staro celino, je le izbila sodu dno. Jezno občestvo si je dalo duška, Sonyjev slogan 'This is living', ki so ga kanili uporabiti za oglaševanje PS3 (mimogrede, za dotičnega so v Veliki Britaniji dan pred objavo preložitve spravili spletno stran in imeli na strani 30 milijonov funtov za promocijo – dober dan, gospa Levica, jaz sem Desnica, se poznava?), spremenilo v 'This is waiting' in na *www.thisiswaiting.com* zadegalo kup parodičnih sličic. Med njimi je nemara najbolj markantna fotka, na kateri Sony obljublja zgodnji november kot datum splovitve za Japonsko, Severno Ameriko, Evropo in Avstralijo, pri čemer po zaslugi fotomontaže s prsti drži (čezlužno) figo.

Saga, ki bi ji lahko rekli 'A Series of Unfortunate Events' ali 'Gone With the Wind', se torej nadaljuje s še enim kolcem. Da ne rečem spahom, ki da z ostudnim vonjem vedeti, da v želodcu gnije marsikaj. Dobro bi bilo, če bi Sony šel na zelenjavno dieto in si spral ta Avgijev hlev, saj z vso kolobocijo zmerom bolj izgublja tako ugled kot inercijo zaželenosti PS3 pri strankah. Zadnji podatki recimo sporočajo, da bodo imele ZDA na dan lansiranja na voljo borih 400.000 playstationov 3, Japonska pa smešnih 100.000. To so količine, ki obljubljajo neusmiljen prednaročniški in ebayevski boj za naprave. Kajpak Sony na to odgovarja, da bo do konca leta, kot je napovedal, proizvedel 6 milijonov kosov. Ne zaveda pa se, da je ob tolikšni količini snedenih obljub novim vse teže verjeti.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2	94
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. THE SIMS 2	90
04. NFS MOST WANTED	73
05. CALL OF DUTY 2	79
06. PREY	84
07. OBLIVION	89
08. 2006 FIFA WORLD CUP	67
09. TOCA RACE DRIVER 3	75
10. F.E.A.R.	87

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GOTHIC III
- COMMAND & CONQUER 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Marjan Jerkov iz Ljubljane (igrica ena dobra)
- Simon Babnik iz Postojne (igrica ena dobra)

Katero bitje je najbolj pravljično: Rdeča kapica, zverinica iz Rezije ali pameten govnač?

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. GTA LIBERTY CITY (PS2)
02. 2006 FIFA WORLD CUP (PC)
03. THE SIMS 2 (PC)
04. CS SOURCE (PC)
05. GUILD WARS (PC)
06. TOURIST TROPHY (PS2)
07. FORMULA 1 2006 (PS2)
08. HITMAN: BLOOD MONEY (PC)
09. BUZZ THE BIG QUIZ (PS2)
10. TEKKEN 5 (PS2)

Sponzor naj prodajanih:
BOF Building Of Fun
BIG BANG

Reservoir Dogs

Poiskati prostor, kamor sem odložil pofukane diamante, ni bil problem, stari. Pobrati diamante je bilo kot snesti kos torte. Toda z vsemi fanti v modrem, ki so se vlačili po okolici ... Recimo samo, da pobegniti ni bila ravno ista jebena zgodba." Rekši tako Mr. Pink? Um, ne, kajti med številnimi zapomnitve vrednimi vrsticami, ki jih je Steve Buscemi (ava! ava!) izustil v kultni neodvisni Tarantinovi pelikuli iz leta 1992, zgornjega monologa ni. Lasten je igri, ki skuša iz drugega zornega kota prikazati dogodke tistega usodnega dne, ko je banda šestih profesionalnih kriminalcev v črnih gvantih izvedla rop prodajalne z dragocenimi kamni. Med animacijami, ki dokaj zvesto oponašajo kadre iz filma, tako izvemo, kako natanko je Mr. Blonde v štacuni (ne)slavno uprizoril krvavo jebačino, kam je Mr. Pink skril torbo z diamanti, kako se je s svincem policajev rokoval Mr. Blue in kaj je medtem počel 'nice guy' Eddie. Dobra lastnost pristopa je ta, da se obe zgodbi neločljivo prepletata, kar gre na roko avtentičnemu vzdušju. Govor je vrhunski (oponašalci so svoje delo opravili odlično) in četudi moraš uporabiti nekaj domišljije, da v podobah zlikovcev prepoznaš Steva Buscemija, Harveya Keitela, Tima Rotha in Michela Madsena, se ti ob poslušanju originalne liste komadov iz sedemdesetih vseeno zdi, da tudi sam nosiš ray-banke in pajdašem pripoveduješ humorne anekdote.



Toda animacije so eno, interaktivnost pa drugo. In spet ravno pri tem splava na površje slaba stran pristopa, ki poudarja filmskost, medtem ko igranje pušča plitko ter enodimenzionalno. Kot se trudi povedati kakih pet ur trajajoča, nekam lahka igra, so se gospodje banditi po ropu razbežali, nakar so premočrtno harali skozi slab ducat hudo nenavdihnjenih nivojev. Ti obsegajo par zakotnih losangeleških ulic in skladišč, nakupovalni center ter zapuščeno železniško postajo, medtem ko nabijalna vsebina sestoji iz tretjeosebnega nažiganja s pobiranjem klasičnega arzenala, zaklepanja tarč in ščepca taktičnega skrivanja. Špil sicer uvede zanimivi 'crowd control', kar pomeni, da z držanjem in grozenjem talcu varuhe pravice najprej razorožiš, nakar jih še onesposobiš. Prijem, izključujoč primere, kjer pogrne zaradi hroščev ali rahlo polomljene umetne pameti strelsko že itak nesposobnih policajev, po svoje še kar deluje. A kaj, ko akcija čez čas postane jako duhamorna, medtem ko si za nepobijalski sprehod skozi nivoje, ki med drugim predvideva najedajoče zaustavljanje paničnih pobegov prebivalcev do številnih alarmnih gumbov, nagrajen zgolj z oceno. Kdo bi se matral, ni vredno, ti sam' pali na vse, kar miga. Sama sebi namen so tudi specialna mrcvarjenja talcev ('signature moves'), enako kot polnjenje merilnika fokusa, ki botruje matrixovski upočasnitvi dogajanja in stilski animaciji krute smrti ustreljenih. Seveda je nepreskočljiva in je zabavna petkrat, stokrat pač ne. Še dobro, da monotonijo vsakih par nivojev prekine soliden intermeco, v katerem za par minut v bolidu bežimo pred patruljami losangeleške policije. V nasprotnem primeru bi se bržkone na lastno pest polili z bencinom in se zažgali.



Maks Bolečina, Novi in Mr. Pink? Fora z upočasnjevanjem se kontekstno in igralnostno ne izide, le grafično kul je.

Skrivanje za objekti je sicer uporabno, ne pa tudi potrebno, saj špil 'junaštva' ne kaznuje pretirano.



Drvenje, ki zelo spominja na ono iz Driverja, negativno zaznamuje predvsem lahkost. Gas do podna in gremo.

Farboviti tolpi je šlo v filmu vse narobe in naj mi Mr. Blonde pri priči odseka uhelj, če identična usoda ni doletela pričujočega naslova, ki ves začetni potencial potroši za vzdrževanje filmskih elementov. Za razvoj igralnosti založnik in avtor očitno nista marala, tako kot Mr. Pink ne verjame v puščanje napitnine kelnarcam. Pomnite? No, ostanite pri filmu in si ne kvarite spominov.



Usmiljenje do fantov v modrem je za punce. Ti boš nivoje največkrat končal z ratingom psihopata, kot ti pritiče.

"Boš samo lajal, mali kuža, ali boš ugriznil?', vpraša Mr. Blonde. Case nastopaško zabevska in odpeketa v kot. Reservoir Dogs mu sledijo.

50 spoštovanje licence ✔ vozakanje in jemanje talcev ✔ sočni dialogi ✔ plitkost strelske mehanike ✖ monotonost okolice ✖ kratka in lahka ✖ slaba podoba ✖

Volatile Games / Eidos

Darkstar One

Ta opis bi tradicionalno pričel z bentenjem nad pomanjkanjem vesoljskih simulacij ter jadikovanjem nad žalostno usodo nas, ki smo rasli ob Elitu, Wing Commanderjih, Freespacih in drugih legendah. A roko na srce bi pri tem vsaj malce lagal – frekvenca pojavljanja vesoljščin v štacunah resda niti približno ni tolikšna kot nekoč, a v zadnjih dveh letih smo jih ugledali kar nekaj. Prava težava torej ni številčnost, marveč kakovost. Čeprav se je večina novoprišlekov izkazala za spodobne, nekateri celo za zelo dobre, denimo X3: Reunion, smo odločno predolgo brez hita, ki bi na vsemirščine usmeril splošno pozornost igričarske skupnosti. Ljubitelji črnine tako še vedno čakamo na svoj Baldur's Gate ali, še raje, World of Warcraft.



Nadzor je popolnoma arkaden, skorajda prvoosebno streljaški.



Trgovski sistem je preveč preprost in omejen. Vesoljski trgovci raje zaprezite X3.

Tako bo ostalo tudi po prihodu Darkstar One, ki so ga spackali pri Ascaron Entertainment. Fantje, znani po povprečnem Sacred in njega podzemnem dodatku, so Nemci. Ta podatek ne bi bil izpostavljanja vreden, če zeljejedci ne bi izpljunili tudi serije X ter nasploh praktično vseh futurističnih simulacij zadnjih let. In če pri Darkstar One ne bi zagrešili taistih napak, ki so njegove predhodnike stale večne slave. A pojdimo po vrsti. Pilotski sedež tokrat mečkamo v vlogi Kayrona Jarvisa, zmedenega mokronosca, ki je komaj nastopil službo spremljevalnega krilomoža. Človeček bi se najverjetneje izkazal za le še enega povprečneža, če njegov skrivnostno preminuli foter ne bi bil eden največjih znanstvenih in inženirskih genijev človeštva. Kayron tako dobi pravico do uporabe njegovega najveličastnejšega izuma, ladje Darkstar One – in hkrati izve, da foter ni umrl povsem nenasilne smrti. Zagret, kot je, se zapiči v raziskovanje in se kmalu znajde sredi teorije zarote, v kateri ima osrednjo vlogo starodavna tujska civilizacija. Da bi bile stvari še nekoliko bolj pestre, začnejo ob istem času uletavati nadagresivni biomehanski alieni ... Fabulo je zagrešila nemška pisateljica Claudia Kern, očigledno specializirana za obrtniško kovanje špilavnih štorij (Amazon izvrže obilico njenih del na temo Warcrafta, Hala ter celo Stalkerja), in čeravno ni povsem slaba, nekako ne uspe prepričati. Krivdo za to si delijo preobilica klišejev, popoln manko karizme glavnih akterjev in zares zares slabo glasovno igranje, ki počasi postaja zaščitni znak nemških naslovov. Darkstar One tako trudu navkljub – ta se najbolj odraža v slabi uri kulskih predizrisanih animacij – še zdaleč ne dosega vzdušja in suspenza iz zgodbovno gnanih legend a la Wing Commander 3.

Je nadomestilo za to elitovski element prostega udejstvovanja? Niti ne, saj Darkstar One za razliko od X3, ki je iz te plati naredil za marsikoga preobsežno in preglobokoumetnost, ostane dokaj temeljen. Na postajah pregleduješ in po želji sprejemaš generične naloge tipa počisti pirate, spremljaj transportno ladjo do sosednjega sistema in razišči & poslikaj sumljivo bazo. Glavni namen te ponavljajoče se tlake je nabiranje keša, a ker je tega vedno preveč, se je zanjo težko motivirati. Izjema so unikatne misije, ki jih fašeš ob prihodu v določene sisteme ali obisku baz in ki gredo najpogosteje po receptu "OMG napadlo nas je skrivnostno plovilo, pumagi!" Te naloge so malce bolj dodelane in včasih celo večdelne, za nagrado pa poleg cvenka dobiš kak uporaben kos opreme ali artefakt. Nekako tako kot v stranskih kvestih v frpjkah. Trgovska plat je takisto okleščena do kosti. Namesto stotin dobrin iz X3 jih je tu na voljo kvečjemu par ducatov in prehitro je očitno, katere so najbolj profitabilne. Včasih se da mastne denarce zaslužiti že s prevažanjem med sosednjima osončjema. Če te veseli temeljito raziskovanje sistemov in računanje najbolj profitabilnih poti, boš v Darkstar One razočaran. Takisto odpadeta nadgrajevanje kapacitete plovila in kupovanje namenskih tovornjač, saj je Temna Zvezda ena in edina vozljiva ladjica v igri. Pravzaprav je pri trgovanju samo ena caka, in sicer ilegalna roba: v določenih sistemih te prestrelijo, če prevažaš androide, v drugih nimajo radi sadnega jogurta in tako naprej. Včasih se splača tvegati ali celo spopasti s policijo, a omenjena preobilica denarja take primere naredi zelo redke. In da, moč se je spustiti na temno stran zakona, vendar je ta pot omejena in zelo težka, povrhu pa je v njej praktično nemogoče zaključiti zgodbo.



Določene mega bitke so čisto kul, a po vzdušju se nobeni ne uspe približati kultnim spopadom iz Freespace 2.

Srce Darkstara je torej spremljanje štorije in klatenje stotin nesrečnih nasprotnikov. Igra podpira nadzor z igralno palico, blazinico ali navezo



● Nadgrajevanje je najbolj kulska plat igre. Z igračkanjem je moč ustvariti čisto unikatna plovila.



● Vsemirje je z okoli tristo planeti širno, toda manjka mu raznolikosti in vzdušnosti. Sistemom predsedujejo različne frakcije, a so premalo samosvoje.

miškona in tipkulje. Ker je treba včasih preklopiti v miškarski način za poklik kake ikonice (vsaj dokler se ne naučiš tipkovniških bližnjic), je slednja možnost najbolj priročna. A žal jo pestijo pomanjkljivosti, natančneje trzavost premikov in nezmožnost programskega nastavljanja občutljivosti miške. Nadzor je drugače čisto arkaden, saj o inerciji in drugih čudesih fizike ni ne duha, ne sluha. Povrhu je dodatni izgorevalnik praktično vsezmožen, saj ne daje pospeškov le v smeri leta, temveč je zmožen instatnega zaviranja in celo omejenega stranskega izmikanja! Bojni scenariji so temu prilagojeni, tako da se največkrat znajdeš obkrožen z morjem rdečih pikic. Težavnostna stopnja je temu navkljub nizka, kajti barabini največkrat vozijo močno inferiorna plovila, ki podležejo po par dobro merjenih strelih. Niti umetna pamet ni bleščeča: sovražni piloti ne poznajo niti afterburnerja, kaj šele naprednih manevrov, tako da boje največkrat tvorita besno kroženje in lovljenje nasprotnikovega repa. In končno moram pobentiti nad spopadi v notranjosti asteroidov in baz, ki so neverjetno duhamorni. Počasno odstranjevanje desetin obrambnih stolpičev in stotin min pač ni zabavno. Mar bi se v tem pogledu zgledovali po prastarem Descentu. Nasploh se Darkstar One po vsemirskem žuru ne približa velikanom a la Freespace 2. Čeravno so boji včasih zanimivi in dinamični, manjka tisto pravo vzdušje veličastnih vesoljskih bitk, ki je prevevalo stare legende. Kje so ogromni rušilci, ki jih je treba kos za kosom demolirati s tahudimi torpedi? Kje so dobro organizirani valovi nasprotnih prestreznikov? Kje je ukazovanje po skupinah razdeljenim kriloljudom?



● Dogajanje znotraj asteroidov in postojank je najbolj moreča zadeva po nabiranju fire resista v World of Warcraft.

Je v Darkstar One potemtakem sploh kaj svežega in zanimivega? Da – sistem nadgrajevanja ladje, okoli katerega se pravzaprav vrti ves špil. Kot omenjeno, naslovna karjola ni navaden kup železja, temveč je obogatena z aliensko tehnologijo. Rezultat je plovilo, ki je zmožno rasti in spreminjanja. V ta namen je treba zbirati posebne zelene artefakte, ki se največkrat 'skrivajo' (navednice zato, ker jih vidiš na seznamu tarč) v zapuščenih asteroidih oziroma jih dobiš kot nagrado za uspešno opravljeno misijo. Ob napaberku dovoljšnjega števila kristalov je moč izboljšati tri osnovne dele Darkstara: z močnejšo lupino vozilo pridobi na zdržljivosti in številu mest za stolpiče ter dodatno opremo; večja krila pomenijo boljšo okretnost ter dodatna mesta za glavna krepela; medtem ko vlaganje v pogonski sklop vzrokuje višji hitrosti in večji zalogi goriva za dodatno izgorevanje. Vsak sklop je možno nadgraditi desetkrat, vendar v špilu ni dovolj artefaktov za maksimiziranje vseh, tako da je treba ravnati premišljeno in se hitro odločiti za določen slog. Nabiti motorji in krila botrujejo bliskovitemu plovilu z uničujočim frontalnim napadom, vztrajno nadgrajevanje trupa proizvede rušilcu podobno, okorno kareto z obilico samodejnih stolpičev, in tako naprej. Povrhu artefakti izboljšujejo skrivno orožje, plasma cannon. Imenu navzlic zadevščina sploh ni kanon, temveč ob vklopu za omejen čas olajša bitko – ojača darkstarovo orožje, mu popedena ščite, zamrzne nasprotnike ... Učinke je treba izbirati v veščinskem drevesnem sistemu, ki je videti tak, kot bi ga vzeli iz kake spletščine. Ves sistem je kul in z nesramnim vabljenjem k eksperimentiranju hkrati edina stvar, ki resnično vleče k igranju. Ali odtehta popoln manjek drugih voznih plovil, je pa drugo vprašanje.

Darkstar One kljub naštetim pomanjkljivostim, manku večigralnosti in nevzburljivi grafiki z razmazanimi teksturami ne morem označiti za polomijo. Še posebej utegne ustrezati novincem v žanru, ki se jim X3jeva globina zdi strašljiva, saj je zlahka dostopen, medtem ko nadgrajevanje plovila nikakor ni za odmet. A hkrati ni težko uvideti, da bil lahko špil z bolj profesionalno produkcijo in vzburljivejšo zasnovo nalog toliko več.



● Grafika je na slikah zahvaljujoč barvitosti videti kul. Toda Darkstar One je s tehničnega vidika zastarela igra.

Luni ugotavlja, da prostrano vsemirje brez Kilrathijev enostavno ni enako. Da bi vsaj še enkrat ugledali ponosne mačkone!

68

nadgrajevanje ladje ✔ kul vmesne sekvence ✔ vsesplošna preprostost in dostopnost ✔ premalo globine ✖ zgodbovne naloge bi lahko bile boljše ✖ zastarela podoba ✖ kriminalno slabo glasovno igranje ✖

Ascaron / CDV — natlačenka 156

Call of Juarez

Divji zahod ni bil kraj za dolgovezenje, zato bom kar ustrelil: Call of Juarez je sicer zanimiva in izvirna prvoosebnica, ampak hkrati zoprna in dolgočasna. Scenarij ji gre šteti v dobro, saj so menažka fižola in smrdljivi kavbojski škornji, za boljšo ergonomičnost ter toplotno izolacijo natlačeni s konjskim drekom, osvežitev od vsemirskega in drugosvetovnovojnega streljanja. Druga postavka za je domiselno prepletanje dveh likov – pištoljerskega pridigarja in njegovega nečaka Billyja, ki je obtožen umora ter zato beži pred besnim ujcem – in s tem dveh različnih igralnih načinov.



Igranje z Billyjem je zmes skrivanja in plezanja po skalah. Ne me napak razumeti, da je ta del zanič. Oporekam le pretiravanju in manku možnosti.



Podoba je resnično prvovrstna in tudi kri šprica kot za stavo. Tole je primer počasnega ritma, ko lahko natančno sestrelimo klobuk s čefare.

Na žalost pa so to bolj analitični kot igralni plusi. Ker je mali na begu in privzeto brez orožja (ima edinole korobač, s katerim mlati po sestradanih volkovih in klopotačah ter si pomaga pri plezanju), njegova pustolovščina ni akcijska streljanka, marveč skrivalščina. Vsi pa vemo, da je v igrah dolgotrajno šunjanje, če ni izvedeno nadmočno v stilu Hitmana, Splinter Cella ali Thiefa, praviloma duhamorno in najedovalno. Juarez ni izjema. To igralec spozna koj na pričetku, ko zaradi spora z lokalnim zvodnikom faše na grbo vse mesto. Genocid nad meščani ne bi bil problem, vendar je v Billyjevi koži edina rešitev odtihotapljenje po ulicah, bajtah, strehah, vrtovih in skednjih do svobode. To traja hudo predolgo in preden mi je uspelo odnesti celo rit, so mi jo neštetokrat zastrupili s svincem. Še posebej je tečno, ker v tem oziru ni napredností. Na voljo sta le potuhnjenje za zaboj ali sod in premikanje čepe, a glede na poudarek na tovrstnem igranju bi pričakoval vsaj možnost odvračanja pozornosti ter več svobode, ne docela vnaprej določene poti. Podobno sitne in čisto premočrtne so nadaljnje Billyjeve naloge: prebijanje mimo razbojnikov, skrivanje pred Indijanci, kraja konja, plezanje po hribih ... Dodaten košček k jezljivosti doprinese res slaba, da ne rečem kar izostala umetna pamet. Zvečine so sovražniki pri miru in nihče te ne bo prišel iskat za skalo ali zid, čeprav so te videli. Še več: čez nekaj časa bodo na vse skupaj enostavno pozabili. Ta plat je resnično katastrofalna. Da je izkušnja še grenkejša, poskrbita hitro umrtje (v večna lovišča nas pošljeta ena, največ dve krogli ali zdrs oziroma padec z dveh metrov) ter nemarno dolgo včitavanje stopenj in shranjenih položajev.

Nemara se zdi, da gre za apnenčast ščiš. Toda resnici na ljubo ni povsem tako, kajti pohvalna pridevnika iz uvodne povedi vseeno držita. Nekatere nečakove naloge so resda razvlečene in sitne, a stric takoj v naslednjem poglavju popravi vtis. Ta polovica špila je namreč brezpogojno strelska, saj se duhoven požvižga na šesto šefovo zapoved in seje Elijev ogenj nad hudodelce, ob čemer kot Samuel L. 'Jules' Jackson z grmečim glasom citira iz Testamenta. Dotične misije so mestoma prav tako razvlečene, kar gre zlasti na rovaš brezštevno navaljujočih banditov in počasnih orožij, vendar to zasenčijo fini pokalni prijemi. Miškina gumba denimo prožita vsak po eno pištolo, na voljo je hitrostrelni način z eno roko na kladivcu, šicamo tudi s konja, tabulši pa je izvlek obeh revolverjev in streljanje v počasnem posnetku. Ta matrični element je postal stalnica v podobnih naslovih in tu je zaradi uporabnosti posebne hvale vreden. Ker poškodbeni model pozna različne dele telesa, je prav zabavno v upočasnjenem dogajanju ciljati v čelo. Na tak način se gremo še strelske dvoboje, ki pa so bolj sami sebi namen.

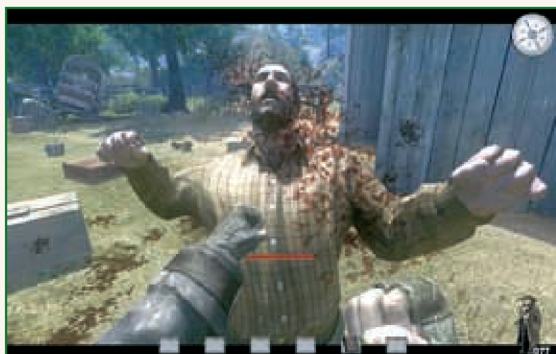
Takenako moram zapisati dobro besedo o grafiki, ki nudi polno prisrčnih podrobnosti in lepo pokrajino. A oboje na račun velikanske hardverske zahtevnosti, saj je srce, Chrome Engine, grdo neoptimizirano. Pogon se res kiti z blazno interakcijo z okolico, vendar razen dvakratnega prekladanja zabojev za splez na streho nisem od premikanja vseh sort predmetov imel ničesar. Nasploh se mi zdi, da so avtorji hiteli, zakaj veliko elementov je neizkoriščenih in neosmisljenih. Lok, ki je za moje pojme najbolj uživantski pripomoček, dobimo šele na koncu, dinamit sem držal enkrat samkrat, leščerbo, ki deluje kot molotovka, sem zalučal točno nikdar in tudi pesti, katerih vihtenje je izvrstno zastavljeno, moremo uporabiti obilnih dvakrat. Enako je z vsebinskimi elementi, saj je Indijancev, divje ježe ter ostalih divjezapadnih stereotipov samo za okus. Gun (J149, 73) je v vseh pogledih barvitejši, pestrejši in dosti bolj svoboden. Solidni in presenetljivo obljudeni večigralski modusi tipa spopad dveh band ter kraja zlata vrednost nekaj malega dvignejo, toda okus mlačnega, razkuhanega fržola ostaja. Nemara bi morali poljski programerji več pozornosti posvetiti globalni igralnosti namesto grafičnim in malenkostnim bonbončkom.

"You will know my name is LordFebo when I lay my vengeance upon thee!"

69

vsekakor grafika ✔ zabavno pištoljenje ✔ dosti izvirnih idej ✔ vsesplošno slabo izkoriščen potencial ✖ prezoprno in premalo napredno tiholazenje ✖ umetne pameti ni ✖ grozovito dolgo nalaganje ✖ grafična požrešnost ✖

Techland / Ubisoft **(na)tlačenka 157**



Pretepanja, ki je tako kul kot v Riddickovih kronikah, je močno premalo. Kje so znameniti barski kavbojski pretepi?



Štorija se vrti okoli indijanskega zaklada in se odvija na jugu ZDA, kar pomeni precej enolično skalnato okolico.

Coffee Break

Ker so poleg drugih zabavnjaških produktov tudi igre cirkuško ogledalo družbe, Pavza za kofe na prvi uč ne deluje napačno. V mešanici simovščine in pustolovščine namreč postanemo uslužbenec firmice in se v papirnatem vsakdanu bodemo z gordijskimi vozli medosebnih odnosov, trenj, spletk ter nagajanj. Kako zabušavati in ob tem vleči lepo plačo, je pač veščina, negovana sedemdesetkrat bolj od onih, ki prinašajo žulje in zvišano dioptrijo. Izbiramo lahko med starima pisarniškima mačkoma Johnom in Davidom, od katerih vsak premore po dve misiji in način za prosto igranje. Misija traja en delovni teden, koder sleherno jutro fašemo gomilo službenih zadolžitev s slogu sestankov, klicarjenja strank in fotokopiranja. Te moramo od devetih do sedmih tekočega dne opraviti sami ali pa jih z nekaj spretnosti poturiti naklonjenim drugom, sicer kmalu letimo na cesto. Pomen uradnih nadlog je v odžiranju časa za stremenje k drugemu, osebnemu setu ciljev, ki obsega predvsem nagajanja in manipuliranje s sodelavci v svrho reševanja lastne riti. Tako skušamo prikriti sumljivo porabo keša ob računovodskih pregledih, potunkati komolčarskega sodelavca, odgnati grozeče nove investitorje in podobno.



● Pri sestankih nam za akademskih petnajst še pogledajo skozi prste, kaj več pak plačajo z disciplinsko klofuto.

Ko zjutraj krmežljavi pricapljamo na tlako, najprej skeniramo seznam nujnosti, nakar sledi verbalno nadlegovanje sodelavcev za izbrsk dodatnih informacij. S kom spi ta, a je uni res peder, šefica skriva v predalu vibrator! In podobno. Tu pridejo na dan simovski vključki: koliko se bo osebku ljubilo ubadati z nami, je odvisno od kvalitete odnosa, ki ga z njim furamo. Za količkaj pomoči bo treba razmerje nabildati in včasih bo zadostovala že stopnja bežnega poznanstva, nekaterih lumparij pak ne bomo mogli zakuhati brez podpore trdnih prijateljstev. Okej, vse lepo in prav, saj tako reči delujejo tudi v resničnem svetu. Ampak način in plehkost tkanja socialnih vezi je globoko v sigmi. Prevladujeta dve metodi: mlatenje prazne slame in nalivanje nesrečnika s kavo iz avtomata. Enega v vsej bajti. In to v dolgem, odročnem hodniku. K nepriročnemu kofeinskegemu lezenju v (srčne) anale smo se prisiljeni zateči, ko izčrpamo vse vedno enake puhloglavosti, kar se zgodi dokaj hitro. Če je osebek za naše leporečenje slučajno povsem imun, se z njim največkrat ni vredno baviti. Vsekakor je ukvarjanje s simsastimi posiljenostmi vnebovpijoče podebiljeno in pripomore le k topoglavemu oteževanju pustolovske plati. Mar bi vdelali inteligentne dialoge in pametne namige, ne da napredek temelji na sreči ter potrpljenju. Med slepim nadlegovanjem folka bomo v primeru krompirjevosti hipoma na vroči sledi, spet drugič bomo moronsko letali od enega do drugega, klikali ene in iste butaste enovrstičnice ter kot ubrisani kupovali podkupovalne kavice. No, alternativna raba brozge v plastičnih lončkih obsega razne zlonamerne dodatke v smislu uspaval in odvajal, ko bi denimo radi kako pisarno izpraznili za nemoten izmak nujnega predmeta. Vsaj nekaj.



● Naknadno zastrupljanje pice z žvarovino je možno le pred sekretom, ne pa tudi, ko futer ždi na mizi v pisarni.

Igra je tako glede razgibanosti na ravni tapisona posebno dolgočasno sive barve in niha med otročjo lahkostjo in odbijajočo zagovednostjo, zlasti ko zavaja z več ponujenimi potmi in se po pol ure zaganjanja izkaže, da je prava le ena. Grd primer je špijonerstvo opravljivcev, kjer vsi namigujejo na voki-tokije, na koncu pa moraš zlorabiti diktafon. Ker vse fore užijemo v prvih dveh urah, je nadaljnjih šest ubadanja s kampanjami čista izguba časa. Verjetno tudi ni junaka, ki bi šel ribat prosti način, kjer naloge hočejo, da ujeziš ali razveseliš določeno število ljudi. Dejansko izvajanje tega bi glede na 'naprednost' teh mehanizmov imelo posledico skrčenje možganov



● Lila pomeni, da nas oseba malikuje in med čvekom iz čefare spušča srčke. Tudi če je dec.

na velikost čičerike.

Kjer je tejle podobna povzpetniščina 7 Sins premogla vsaj raznolika prizorišča in bila predvsem zelo seksuljasta, v Coffee Breaku nenehno buljimo ene in iste škise, ki samozvani poredni naravi igre in izpuščanju srčkov navkljub sploh niso povaljivi (razen enkrat, ko kamera ostane za zaprtimi vrati). In čeprav Grehi neke turkizno modre globine niso nudili (fasali so oceno 57), je bila njih špilaška izkušnja vseeno nekajkrat boljša od tele pisarniške podhranjenosti, katere najsvetlejši adut je živobarvna podoba. Pa še ta je daleč od naprednosti. Odmor za kofe pa tak, če ob njem dobiš akutni napad narkolepsije.



● Kljub mnoštvu kredenc z obeti radostnega brskanja ni nič, ker je večina praznih in neuporabnih.

Če bi Navi pila kavo, bi ji ob tej brozgi dejansko pognal rep.

38 risankavost ✔ v srži neslaba zamisel ✔ nič kratkočasnosti in raznolikosti ✖ zanič simsasta in pustolovska plat ✖ bebavi dialogi v francoski angleščini ✖

Abell / Digital Jesters

Lego Star Wars 2



V iskanju navdiha za opis se ozrem po dnevni sobi. Na mizici lego kocke, ki jih je pustil mali, preden je odvihral, kamor skoraj-štiriletniki že vihrajo (ne daleč, a vendar ne blizu). Na polici pa DVDji z Vojno zvezd. In me zadene – ta igra je namenjena predvsem nama! Fortru, ki ljubi igre in Star Wars ter bi rad oba svetova nekoč (zdaj? Je prezgodaj?) na ne pregrob način predstavil sinu. In otroku, ki kot prazna skledica čaka na to, kaj mu bo v naročje odložil svet.

Dejansko so Lego Star Wars, najsi gre za enico (J142, 73) ali pričujoče nadaljevanje, kul za tak podvig. Najprej glede Lucasove sage. Če se je izvirnik bavil s tistimi tremi filmi šestologije, ki so nastali nazadnje, dvojka zajame Novo upanje, Imperij vrača udarec in Vrnitev jedijev. Način predstavitve je znan. Svet, od likov prek zgradb do predmetov, je zgrajen iz poligonskih lego kockic, kar špilu daje otroški, skoraj otročji videz. Jasno, saj je vse skupaj noro prijazno: ko racajoči sovrag podleže strelom iz blasterjev, se benigno razleti, nasilne prizore iz filmov pa v sekvencah blaži dekica humorja. Nebohodcu na koncu Pete epizode odpade dlan in jame delati neumnosti, nakar legastični Vader stopi na Zvezdo smrti in ošteje lego stricljа, da se ubožec zjoka na kolegovi rami. Pri tem je s par osnovnimi gradniki povzeto bistvo oseb (Hanov trapasti junaški nasmešek, Leijino miganje z ritjo, Yodino betežno premikanje), medtem ko čveka ni, temveč liki vsa čustva podajajo z grimasami in govorico telesa. Občudovanja vredno.



Znani prizori so podoživljeni igralno, pri čemer špil filme deloma kopira, deloma jim dodaja. Vaderja tepemo mnogokrat.

Na enak način je (vsaj spočetka) luštno igranje. Zlasti pozitivna stran je nadgradnja bojevalnega temelja iz enice z bolj prostim furanjem z vozili ter mnogoterimi simpatičnimi puzlami. Premikanje bojnih plovil ostaja dvorazsežno in nadzor je sprva češki, a naposled se ti nivoji izkažejo za dobre. Zraven tega v mestih sedeš v brzca ter samohodkico AT-ST in z njima delaš iiii-štalo. Glede drugega so pak avtorji povečali količino uganke. Zdaj je treba na vsakih par zaslonov pretikati ročice, potiskati klade in gruntati, kateri lik boš uporabil. Vedno si v družbi z najmanj eno osebo, med katerimi prosto menjavaš, in vsaka sorta lika je prirejena neki nalogi. Jediji imajo dvojni skok, tisti, ki so oboroženi z blasterjem, se z vrvjo prevažajo čez prepade, medtem ko lovci na nagrade, kar postanemo z ustrezno čelado, mečejo termalne detonatorje. Kakopak sta tu robota R2-D2 in C-3PO, ki odpirata duri in sta vsled neokretnosti največkrat razlog, da puzle sploh so. Ostalo igranje zapolnjujejo streljanje, mahanje z meči, ploščadno skakanje in nabiranje šraufkov, ki v stotinah padajo iz razsutih objektov. Zanje v kantini, kjer je odprta pot v vse Epizode, nabavljamo dodaten material. Tega je ogromno, od sestavljanja lego možička prek prostega igranja opravljenih nivojev do parade dodatnih karakterjev, vozil ter kock. Raj za pokemonsko navdihnjene malčke.



AT-ST je eno od vozil, v katere vskočimo. Nadzor ni ravno idealen, toda gaženje in radostni raztur nadomestita pomisleke.

A če humor in vzdušje zdržita do konca osrednje avanture, se igranje upeha dosti prej. Problem je v tem, da špil zastavi par prijemov, kot so puzle, tiščanje knofa za sestavljanje predmetov in pobiranje šraufkov, nakar jih ponavlja do onemoglosti. Čeprav osrednji kvest s sedmimi urami (ampak trikrat toliko za skrivnosti) ni dolg, se vsaka sled izvirnosti kmalu zabriše, saj na povsem enak način do onemoglosti počneš eno in isto. K razgibanosti nič ne pripomore bojevanje, ki je znova ajnfoh kot pasulj, s samodejnim merjenjem in pretežno odvisnostjo od knofodrka. Obenem je špil lahek, zlasti ker imaš, kot v enici, neskončno življenj in oživiš na mestu, kjer si umrl. Prijazna poteza, vendar taka, ki daje potuho – raje bi imel več izziva in možnost snemanja položaja, saj pozornost dece ni vedno dovoljšna, da bi dvajset minut sedela pred zaslonom. In pomislek je prežvečena tematika, kajti na Hothu smo se bojevali in Death Star razsuli v igrah najmanj ducatkrat.

Le v enem primeru se bo kupec zares zabaval: če je roditelj in se bo skozi špil podal z mladim pribočnikom, ki ga kani vpeljati v magijo tako iger kot Vojne zvezd. Ako si tak, le pojdi v trgovino, kjer je LSW2 na voljo po prijaznejši ceni, narejen pa je za vse aktualne sisteme, od PCja prek PS2 do PSPja. In ne sprašuj se, če je prezgodaj. Rana ura, zlata ura.

Pozor, napada nas Zvezda ponavljajočega se dizajna! Edino upanje je jedijski opisovalec Sneti!

71 idealna za deco kot uvod v igrarstvo in / ali Star Wars ✔ spodobno nadgrajena osnova iz enice ✔ veliko dodatne snovi ✔ v legice humorno & vzdušno zložena Vojna zvezd ✔ dosti prehitro ji zmanjka sape ✖ zopet kratka in bojevalno enostavna ✖ tisočkrat videna vsebina ✖ ne moreš postreliti muzikantov v kantini ✖

Travellers Tales / Activision natlačenka 158



Kot prej je večigralstvo sodelovalno na eni mašini. Kolega lahko vskoči kadarkoli, če ga ni, sotrpina nadzoruje računalo.



Vsemirskega čiščenja je kar nekaj, od x-wingovskega torpediranja črevc Zvezde smrti do bega Tisočletnega sokola.

Filmski abonma 06/07

Izbor najboljših filmov za najmlajše ljubitelje filma, za najstnike s stilom in za filmske strastneže

LJUBLJANA MARIBOR CELJE KOPER KRANJ

zaljubljeni za filmske romantike

sanjski za filmsk strastneže

pop za najstnike s stilom

otroški za najmlajše ljubitelje filma

Informacije:
Ljubljana, Koper, Kranj, tel.: 01/520 55 10; faks: 01/520 56 00
Maribor in Celje, tel.: 02/230 14 71; faks: 02/230 14 81
e-pošta: abonma@kolosej.si; http://www.kolosej.si
Vpis abonmajev od 1. septembra do prve abonmajske predstave, vsak dan na blagajnah kinocentrov Kolosej, kina Center Kranj in Komuna.



KOLOSEJ

3D Judo Fighting

Ne, to ni simulacija juda, ki smo jo napovedali poleti, zakajti dotična izide oktobra in izvira iz Francije. Tale je avstrijska, o njeni kakovosti pa pričata že domišljijski naslov in geslo založnika, ki se glasi '3D PC Games!' Tri de, a? Noro.
Škoda, da je tudi pekovski naziv igre napol laž, kajti čeprav je grafika res 3D, se vse odvija v ravni črti, tako kot pri dvorazsežnih Street Fighterjih. Nadzor kupka izmišljenih judoistov je preprost, saj temelji le na smernih tipkah. S pritiski nanje se premikamo levo in desno, grabimo ter izvajamo tehnike (vsak borec ima po tri), kar ima za temeljno posledico nihanje utrujenosti. Bolj kot je lik zmatran, teže bo spravil nasprotnika na tla oziroma se ubranil. Sistem ob upoštevanju petih lastnosti (moč, tehnika, zdržljivost, refleksi, morala) ni iz trte izvit in nudi nekaj strategije. Tako razbijanje po tipkah ne pripelje nikamor, zakaj treba se je dokaj pametno odzivati in vsaj temeljno načrtovati tako napade kot obrambo, posebej pa odpočitke, ki zvišajo kondicijo ter istočasno pasivnost. Relativno globino izdelka spoznavaš skozi rutinsko urjenje, hitre boje za enega ali dva (kajpak le za enim računalom), turnirje in kariero, ki pa je le niz slednjih. A naposled 3D Judo Fightingu ne zavdata ne glup naziv, ne izvedbena cenenost. Nizka cena 20 evrov morda celo lahko opraviči grobo, pusto grafiko in zvokovni obup, zlasti kar se tiče sodnika, čigar japonščina je podn od podna. In ob še kar intrigantnem pretepaškem sistemu ter niti ne nesposobni umetni pameti te ima, da bi ti bil špil celo simpatičen. (Če znaš nemško, kajti angleščine ne vsebuje.) Toda igra ipponovsko pogrne na vsej črti, ko gre za obutek resničnega juda. Medtem ko je šport hiter, tehničen in eksploziven ter vsebuje ogromno subtilnih prvin, 3DJF z upokojenskim tempom, uklenjenostjo v dve dimenziji ter omejenim naborom potez deluje kot okoren, žalostno miniaturen izsek iz čudovite celotne slike 'mehkega načina'.



● Bi Avstrijci uspeli na Bližnjem vzhodu, če bi špil zastavili kot simulacijo pretepanja Juda?



● Imena športnikov so izmišljena, kakor tudi igra nima podpore uradnih judo(vskih?) inštitucij.

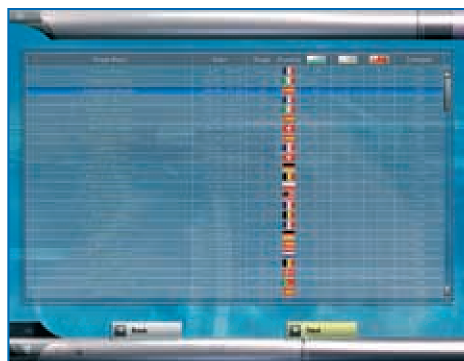
45 *Sneti spusti nasprotniku čelno v joške (moderen judo PRESS).*
King Games — natlačenka 157

Pro Cycling Manager 2006

Kot vsako leto enkrat tam okrog Tour de France je bilo pričakovati izid nove verzije Cycling Managerja, ki v svoji šesti ponovitvi v imenu nosi svežo letnico in besedico 'Pro'. Ta naslov je od vedno slovel kot ena najbolj popolnih špornih menedžerščin sploh. Za bicikliranje pa je itak edina omembe vreden.
Povzetek za neuke: moč je igrati prosto ali karierno. V prvem načinu zgolj poljubno dirkamo s poljubnim moštvom na poljubni progi, dočim v drugem očetovsko skrbimo za ekipo, nabiramo in razvajamo kolesarje, jih zalagamo s koko, arzenikom ter efedrini in zbiramo denar od nagrad in sponzorjev. Med dirko kolesarje neposredno nadzorujemo in jim določamo tempo, spreminjamo taktiko, oviramo nasprotnike in podobno. Že pri prejšnjih različicah je bil poudarek na orjaški, popolni zbirki podatkov o kolesarjih, ekipah, progah in sestavnih delih koles, kar se je dalo strateško kombinirati in nadzorovati na miljavžent načinov. Ja, Cycling Manager je od nekdaj igra, ki odbija začetnike in neresne igralce s svojo kompleksnostjo, a ko enkrat padeš noter, živčno pričakuješ vsako novo različico.



● Polno Slovencev je letos v ekipah. Amerikancev takisto, le da goljufajo. Vedno so nekje spredaj.



● Tole je videti kot naspidirana Excelova tabela. Srček PCM2006 je zmogljiva podatkovnica, česar ne skriva. Odondod omejena prijaznost očesu.

In kaj je novega v 2006ki, poleg frišnega nabora kolesarjev in ekip? Revolucije ni. Dodanih je še nekaj prog, kar v totalu znese 160, oziroma 465 z variacijami. Umetna pamet je bila fantastična že prej, zdaj je še izboljšana. Vdelane so nove strategije, ki preddoločajo obnašanje tekmovalca glede na njegove skupne dosežke. Primer: če je biciklist niže na lestvici, ima več možnosti za samomorilske solo izpade na začetku dirke. Ko se bo na lestvici povzpel, mu kaj takega ne bo več padlo na pamet. Grafični srček so prenovili v petici, tako da je ta v principu enak. Zaradi taistega razloga je špil že v različici 1.0 (za razliko od prejšnjega dela) skorajda brez vidnih žužkov in s precej manj grafičnih nadležnosti. Le strašljivi votli kolesarji so še vedno tu. V predhodniku smo se zgražali nad čudnim komentatorjem, proti kateremu bi bil Bergant amater na pomirjevalih. Zdaj je enak, čeprav se je malenkost umiril. Zvočni efekti in glasba (nabor jazza in progresivnega rocka) pristojata tovrstnemu špilu, kar smo v seriji tudi že vajeni.
Skratka, novosti ravno ne mrgoli, toda Cycling Manager se s svojo trdno osnovo drži dobro in je dokaz, da je lahko nek naslov dobre ocene deležen zgolj s posluhom za evolucijo.

73 *Yohanov skrotum je pod vnovičnim periodičnim pritiskom.*
Cyanide / Digital Jesters

Big Oil

Starešine poslovno-gradbenih strategij se boste nemara spomnili blazno nalezljive igre Oil Imperium, ki smo jo nabijali na amigah in štirinšestdesetkah leta 1989. Big Oil: Build an Oil Empire se dokaj drži njenega recepta, a je njena izvedba hudo patetična, vse skupaj pa je zagotovo manj privlačno kot original po sedemnajstih letih obstoja. V 300 MB jim je sicer uspelo stlačiti preprosto grafiko z obupno štekljivo prosto kamero, ki sicer more obvladovati celotno zemeljsko oblo in približa velike podrobnosti.



● **Nezapletena prosta svetovna karta je načeloma v redu. Ampak kaj, ko po zarolanju miškinega koleščka traja en socialističen obrok, da se kamera zbudi in situacijo približa na želeno bližino. Ceneni špili naj se raje držijo stran od prostega 3Dja.**

Kar se ideje tiče, gre za tipično poslovno gradbeno simulacijo. Ustanovite firmo z omejenim kapitalom, nakar izberete ozemlje, kjer boste postavili stolico in plačali prvo raziskavo globin za možnost vrtanja. Ko primezi na dan nekaj črnega, smrdljivega in lepljivega ter se prepričate, da niste preluknjali kake arabske greznice, morate potegnite cevi do skladišča (nujno v bližini mesta), od tam pa črno zlato z ladjami ali vlakci razvažati v svoje ali tuje rafinerije. Sliši se zabavno, a ni, saj umetna pamet rada pozabi na navodila ali jih razume po svoje. Vaše ladje bo pošiljala širom planeta, kot bi bil svet raven, na primer z Aljaske na Japonsko okrog Afrike. Sčasoma boste posle razširili na druge teritorije in dokupovali prevozna sredstva ter stavbe, ki bodo še plemenitile $ ali omogočale nadaljnje širitve. Vendar bo vsa dinamika tičala v par zmedenih firmah, ki jih nadzoruje računalo, in sem ter tja v nekaj 'naključnih' dogodkih. Motili vas bodo nelogični vmesnik, nerodno postavljanje objektov (sto blokov dolg naftovod lahko odstranite samo s sto kliki) in nepreglednost razvitih mest, saj v njih zlepa ne boste našli svojih stavb, ker niso označene. Par dobro zastavljenih scenarijev situacije ne bo moglo rešiti.

Big Oila ni moč priporočiti niti najbolj zagrizenim sinovom šejkov. Morda le tistim, ki bi si radi nasilno obudili spomine na Oil Imperium.



● **Tole je Houston po atomskem napadu. Ne, resno. Big Oil je tak, četudi so vse podrobnosti nastavljene do konca.**

32	*Yohan izvrta nekaj črnega, lepljivega in smrdljivega … Iz nosa.*
	Tri Synergy

Premier Manager 2006-2007

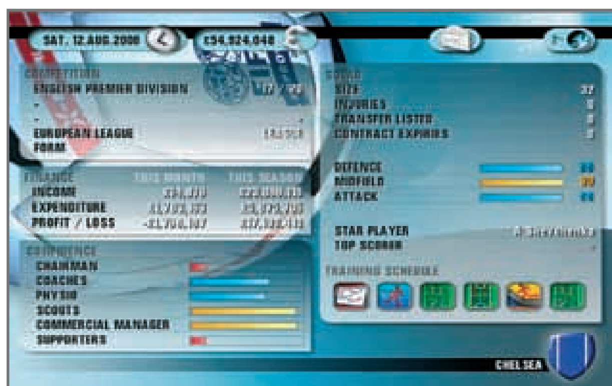
Premier Manager je bil začetkom devetdesetih sinonim za fuzbalsko direktorščino. A kmalu se je založnik Gremlin odrekel vzdrževanju njegove kvalitete, stvar vzel iz rok izvirnih avtorjev in jo predal španski grupi Dinamic. Skupaj z dvigom Championship Managerja je to pomenilo konec legende – katere truplo noče in noče dokončno crkniti, čeprav so ga zakurili, prebodli z vilami, zabetonirali ter vrgli v morje.

Zares apn je zadeva postala, ko jo je leta 2002 prevzel nizkocenovni britanski založnik ZOO Digital. Ta je ni zastavil resno, temveč kot nekakšno vstopno igro v nogometno menedžerstvo za bagatelno ceno. A to je marketinško nakladanje, kajti špil se niti pod razno ne trudi, da bi z dodelanim tutorialom novinca uvedel v skrivnostni svet prestopov, taktik in določanja cen hrenovk na štadionu. Hm, toda bi kaj takega sploh pričakovali od igre, ki teče v oknu, da ohrani nazobčano, grdo podobo, kakršno ima na playstationu 2? Od naslova, v katerem je edini zvok občasni 'bjoink' pri listanju opcij?

Poslovno srce je na nivoju podobe. Čeprav so vmesnik spremenili, je menedžerstvo slično omejeno kot lani. Kupovanje igralcev tradicionalno poteka v obliki pogovorov in pogajanj, a zopet je umetna pamet na psu, čemur se pridružijo hrošči in nebroj trapastih situacij. Isto velja za trenerske opcije. Taktike so osnovne kot le kaj, svojih ni moč ustvariti, komentarja ni – niti tekstovnega, kaj šele glasovnega – fuzbalerji pa se po zeleni površini preganjajo v obliki raznobarvnih okroglin, ki se gibljejo kot žogice v fliperju. Edina milost je, da lahko zdaj izberemo štiri lige od šestih (Anglija, Italija, Francija, Nemčija, Španija, Škotska) in da imajo te vsaj delno licenco ter nekatere prestope (Ševa v Chelseaju). A zopet brez amaterizma ne gre, saj ti v glavo tumbajo, da je Vieira še vedno pri Juventusu in da je Lucio največji zvezdnik Bayerna. Zakaj, ker se je pod prho na SP dotaknil Ronaldinha? Osnovna težava Premier Managerja vsa zadnja leta je, da založnik ne razlikuje med pojmoma 'začetniški' in 'neumen'. Če ciljajo na novince, naj naredijo nekaj luštnega, jasnega in pomagalnega, ne da jim za prevarantsko nizko ceno uturavajo ta zmedena, hroščata, grda jetra. Za vse ostale pa je PM, ki naj natanko tja tudi gre, itak žalitev.



● **Medtem ko se na desni spektakularno izrisuje rezultat, se na levi odvija brzinski fliper s sem in tja švigajočimi točkicami. Apn sta tako predstavitev kot denarni pogon.**



● **Ne da ta tipično menedžerski prizor sodim po vznemirljivosti. Toda številke so dejansko razporejene na moč lenobno.**

36	*Sneti stoka: če bi bil ta špil del telesa, bi šlo za zgažen nart.*
	ZOO Digital

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

Večina dodatkov akcijskih frpjk prinaša enake novosti – še več kvestov, orožij, urokov, pošasti, ozemlja in morda kak dodaten lik ali raso. V tem pogledu Broken World ni nobena izjema. Štorija se nadaljuje po pogubi princa Valdisa, glavne šefetine iz osnovne kampanje. Z njegovim poginom je deželo zajela nova kataklizma, ki je pustila na tisoče mrtvih. Za katastrofo večina preživelih sedaj krivi našo druščino, a ker Aranni preti nova nevarnost v obliki poslednjega temnega maga, nas za pokoro pošljejo nad novo nadlogo.
Za igranje dodatka je priporočljivo imeti junaka na vsaj 39. stopnji iz izvirnika, na voljo pa je tudi pester izbor predpripravljenih herojev. Pri stvarjenju lika opaziš, da sedaj lahko igraš tudi kot škrat in da se lahko tekom igre specializiraš kot čarovniški lokostrelec (blood assassin) ali druidski bojevnik (fist of stone). Oba poklica imata sicer svoje veščine in specialke, ki pa so vse preveč podobne obstoječim. Ker grafični pogon še vedno le izboljšana različica tistega iz prvega dela, se mu pošteno pozna zob časa. K boljšemu vtisu nič ne pripomore nenehno haranje po področjih s prežvečenimi, že videnimi teksturami. Takisto moti nenehno uletavanje velikih skupin nesramno močnih pošasti in posledično še večje zanašanje na specialke kot poprej. Vsi novi uroki, bridka rezila in živali ti pri klanju okoli treh ducatov novodošlih kanalj namreč ne pomagajo dosti, saj imajo sovragi ogromno energije, tako da v vročici bitke samo upaš, da se ti bodo specialke napolnile pred crkotom celotne druščine. Postranska opravila so takisto slabša kot v izvirniku, saj od igralca običajno zahtevajo le umor kake posebne zverine ali prinos predmeta iz oddaljenih predelov dežele. Mini karta je nepregledna in se po njej skorajda ni mogoče orientirati, zaradi česar kar na slepo haraš po skrajno enolični pokrajini. Groza!
Sesuti svet torej prinaša standardne novosti, ki izkušnje ne izboljšajo prav dosti in ne odpravijo bedastoč od prej, tako da ga gre priporočiti le največjim ljubiteljem. Kup enoličnih kvestov, nekaj novodošlih gnusob, petnajsturna kampanja in nič kaj inovativna poklica niso zadosten razlog za nakup. Slo po tamanjenju golazni boste gotovo bolje potešili s Titan Questom ali kakim drugim aktualnim naslovom. ***Jager***

Gas Powered / Take 2 — 6.900 SIT



● Kot da špil ne bi bil že dovolj zaguljen, so novi sovragi še imuni na nekatere specialke. Umiranja je nemalo!

Dungeon Siege ni ravno igra po D&D-pravilniku in ker izbira rase ne vpliva na učinkovitost poljubnega poklica, še manj pa na reakcije neigralskih likov na našo pojavo, je vse skupaj le stvar osebne izbire. Najbolj dobrodošla novost so bržda trenerji, ki ti za nekaj drobiža povrnejo točke, ki si jih vložil v določeno razvojno drevo, tako da ni več bojazni pred zavoženimi heroji. Ker so igralci tarnali, da so cepanice prešvoh, je sedaj moč najti recepte s kombinacijami reagentov, s katerimi ti lahko v mestu zacoprajo malenkost boljša krepela.
Po predstavitveni plati je dodatek na ravni izvirnika, kar pomeni, da so vsi dialogi govorjeni, medtem ko se v ozadju občasno sliši fušanje orkestra. A ker je

THE EXCHANGE STUDENT EPISODE 1

Dimitris Manos je v avanturističnih krogih znano ime, saj je skoraj tri leta ustvarjal internetni cajteng The Inventory, ki je dokaj resno pokrival dogajanje v tedaj že na pare položeni pustolovski branži. Lanskega maja je zadeva po petindvajsetih cifrah presahnila, Grk pa se je posvetil urednikovanju spletišča Adventure Europe in pacanju lastnih špilov. Njegov The Exchange Student je bil sprva mišljen kot projekt za mobidike, vendar se je zaradi omahljivih založnikov preoblikoval v nadaljevančno avanturico za namizne abake. Zgodba je taka: še nikoli poflodrani florentinski junec Emilio se na prijateljevo priporočilo udeleži študentske izmenjave na Švedskem in na nas je, da mu pomagamo napecati kar največ brhkih Helg ter Frid. Da je potrebni Lah plod incestuozne zveze Larry plus Johnny Bravo plus stereotipni Italijan, stvaritelji ne tajijo sploh, in v prvem delu, Episode 1: First Day in Sweden, ga iz maminega naročja odpremimo v severnjaško poštirkan študentski dom.
Ker je avtor tudi sam več let študiozno preživel med Skandinavci, igro preveva pristen žmoht študentskega življenja, z dobro orisanimi značaji in kupom luštnih podrobnosti. Grafika je spričo znalskega personela risankasto odbita, vmesnik sorte pokaži in klikni pa kljub ne najkomodnejšemu izbiranju dejanj iz plavajočega menija rabi namenu. Hecnost se trudi mezeti od vsepovsod in se niti ne zdi posiljena, pa tudi glasovi so z izjemo pošastno zanič ponarejenega italijanskega naglasa na nivoju.
Hakeljc preži drugje: na deset evrov (pre)cenjenega špasa je konec že v manj kot uri, od katere si levji delež odgrizne čvekanje. To želi verjetno pričarati vzdušje televizijskih komičnih nanizank, za česar interaktivno udejanjitev se špil ima. Žalostna posledica je manko resnejših ugank, ki jih nadomesti banalno zavezovanje čevljev in umivanje zob. Srečamo le eno konkretnico, pa še ta je izvirnosti navkljub za moje pojme precej trapasta. Zakaj je treba na frčališču, kjer gotovo mrgoli prostih vagnov za prtljago, voz krasti ravno spod kufra naključneža, ki postava v bližini, in to na najbolj obskuren način?
Res upam, da bodo prihodnja tri nadaljevanja bolj dogodivščine in manj podhranjene žajfnice, ki za slabo uro polnasmeškov računajo toliko, kot veljata dve kino predstavi. ***Navi***

Pan Metron Ariston — dva jurja in pol



● Igruljine mobidične korenine so nespregledljive, vendar tam zagonjena ura košta nekaj sto, ne tisoč sitnih.

SILENT HUNTER 3: U-BOAT

Kljub uspehu Silent Hunterja 3 in dejstvu, da mu manjka ravno pravšnja količina vsebine za pošten dodatek, Ubisoft kultne podmorniščine še ni obdaril z novo uradno vsebino. (Jo pa obljublja. Zelo.) Zanesenjakom tako ne preostane drugega, kot da posežejo po modifikacijah. Iz krogov moderjev pa je potihem vzniknila nemška tvrdka X1 Software in pred meseci izdala neuradni dodatek Seawolves. Kojci se je dvignil val neodobravanja, ker se je izkazalo, da so si pri X1 'izposodili' nekaj idej in

vsebine pri zastonjskih modih (med drugim Grey Wolves, ki ga iz srca priporočam). Toda X1 to ni vzelo elana in sedaj je tu še en neuraden, a zato malo konkretnejši dodatek, ki nas odpelje v Sredozemlje. Tokrat se zdi, da je večina vsebine originalna, čeravno se kontroverznost okoli vsega še ni polegla. Sploh zato, ker X1 na podoben način služi z dodatki za druge igre.
Paket vsebuje kupek novih barkač, vključivši britanske in italijanske podmornice, kopico sredozemskih pristanišč z ladjami ter matičnih luk za podvodne krste v Italiji. Ob tem obljublja zgodovinske dogodke in poti konvojev ter vojnih ladij. In praksa? Predvsem je U-Boat: Battle in the Mediterranean bolj razgibana od izvirnika, ker je področje delovanja manjše in ob tem bolj naphano z dogajanjem. Preostanek sveta je sicer še vedno dosegljiv. Letalski alarmi so nenehni, tu je mnogo pristanišč z ladjami, ki med čakanjem kar kličejo po torpediranju, predvsem pa lahko opazujemo srdit boj med Luftwaffe in konvoji na poti med Aleksandrijo in Malto ter Kreto. Trenutki, ko sredi zavezniške luke dvigneš periskop in začnejo okoli padati nemške bombe, so neprecenljivi. Tudi na velike vojne ladje je laže naleteti, se mi pa ni in ni uspelo vmešati v bitko pri Matapanu. Luke bi bile lahko bolj naphane z vsebino in pristneje zaščitene, a za prvo silo je. Kampanje ne ponujajo kaj prida novosti, prav tako še vedno ni volčjih krdel.
Vkup vzeto torej zgledna reč za peščico jurjev. Če se jih odločite podpreti, to je. ***Aggressor***

X1 Software **5.000 SIT**


● **Glamurni skupek med ostalo snobovsko robo prinese tudi elitne in gala obleke. Kot nalašč za deklice.**


● **Luknjanje britanskih kolosov je super, ampak pogrešam pomorske bitke Britancev z Italijani.**

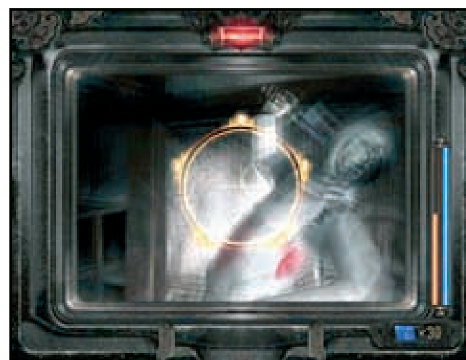
THE SIMS 2 FAMILY FUN STUFF IN GLAMOUR LIFE STUFF

Mega kul žurka, ej, stari, novi simsi sekajo, aja, ne, niso novi simsi, sta le dva dodatka, kje, stari, niti čist zares dodatka, sam en par ducatov novih marajn in tapet." Khm. Ne bi rad pol strani zvenel kot turistični vodič po katalogu pohištva in tapet Maksimovič, zato bom povzetku vsebine zadnjih dveh simtastičnih dodatkov namenil le dve povedi. Paket družinske zabave prinese podvodno in fatazijsko tematiko za opremljanje predvsem otroških sob, medtem ko se Bleščavo življenje kiči s stanovanjem a la Paris Hilton in njene rdečepreprogne garderobe. Vizualno privlačnost in oblikovanje lahko kot vedno zgolj pohvalimo in nad vsemi primerki, razen par zgrešenimi tapetami, moremo biti odkrito navdušeni.
Toda vse ni lepo in prav. Če sta dodatka Nočno življenje in Odprto! prinesla odlične izboljšave ter novo vejo igranja, sta Family Fun Stuff in Glamour Life Stuff dosti bolj skromna. Gre le za zbirki novega pohištva, tapet, tal in oblek, okoli šestdeset kosov na plošček, kar zgolj popestri izbiro pri opremljanju stanovanja. To je vse. Ne najdemo niti enega interaktivnega predmeta, ki so pomemben del vseh razširitev (kitare, avtomobili, rokodelski kotički, cele serije delujočih robotov in igrač). Kljub temu pa EA hočejo 3600 tolarjev za Glamour Life Stuff in vrtoglavih 5400 za Družinsko zabavo! Au. Glede na to, da privrženci itak pokupimo vse, torej smo do zdaj za špil + tri dodatke zmetali okoli trideset jurjev, bi bilo prav, če bi Elektronske umetnije registriranim uporabnikom ta stuf dali na voljo zastonj prek servisa Sims Exchange. A ker ljubitelji fanatično hočemo sleheri košček serije, ne ozirajoč na zasoljeno ceno, se EA požvižga na razveseljevanje obstoječih kupcev. Itak se bomo vsi vrnili pred njihove blagajne, ko uletijo Hišni ljubljenčki. ***Retro***

Electronic Arts **5.400 / 3.600 SIT**


● **V taki sobi spi kralj popa. "Igrajmo se vlakce, otroci. Jaz bom vagonček, kdo bo lokomotiva? Potem boste vsi skupaj lizali, no, jedli banane z eurokremom."**

Project Zero 3



Project Zero je res hecen naslov za e-grozljivko, toda dejansko gre za serijo, ki te rada prestraši na zoprni ringujevski način. Pred sabo ne vidiš ničesar, nakar dvigneš k očesu aparat in ... BU!

Dobro znano dejstvo je, da japonski avtorji iger neradi inovirajo na vrat na nos oziroma z velikimi zamahi, saj mnogo raje stopicljajo naprej korakec za korakom. Kot nekdo, ki težkega srca in znojnega čela prodira v temo, za katero ve, da skriva nebroj grozot. Oboje nadvse drži za tretji in bržda zaključni del niza Project Zero (čez Lužo mu rečejo Fatal Frame), podnaslovljen The Tormented. Napredek je v primerjavi s predhodnicama ravno pravšnji, da opisovalci ne moremo težiti glede lenobe, in ravno tolikšen, da fani ne bodo vznemirjeni. Glede izleta v temo pa .... Za spremembo odrasla junakinja špila je poklicna fotografinja Rei Kurosava, ki ji umre zaročenec Juu. Ko fotografira zapuščeno hišo, ugleda njegovega duha – in odtlej jo ponoči tlačijo more, v katerih vedno znova obiskuje temačno graščino z blodečim Juujem. V tem nelagodnem spancu se odvija klasično projectzerovsko igranje: zložno tretjeosebno napredovanje po zapuščenih prostorih, reševanje puzel in primikanje fotografskega aparata, te pregovorne camere obscure, k očesu. Tako kot prej (konkretneje v enici, saj ga je treba napolniti) objektiv razkrije duhove, katerih napadalni vzorci so nekakšen združek enice ter dvojke. V vsakem primeru jih je treba dovolj hitro in spretno ujeti na film ter si tako priboriti njihovo esenco, kar pripomore k nadgrajevanju naprave. Igranje te plati niha med vznemirjenjem nad fino štorijo, bojevanjem, ki te zadiha, interesantnimi ugankami in dobrim vzdušjem – ter bentenjem nad pogosto nemogočimi statičnimi pogledi na dogajanje in nekam okornim rokovanjem z aparatom s strani Rei.

Vendar ne igraš le kot ona (kak drug lik ima s tem manj problemov), dočim je tej precej znani osnovi dodan zanimiv avanturistični del. Ta nastopi, ko se



Ko naslednjič srečam punčaro kratkih temnih las, bom bejžal čez drn in strn! (Navi, drži se stran!)

Rei zbudi in se odpravi brskat po svojem stanovanju za dodatnimi namigi glede Juujeve usode. Urbane legende, ki jih je Juu preučeval, povežejo vse tri igre v celoto, viseče niti pa spretno skrivajo še drugi prijemi, med njimi prisotnost Miku iz enke in Keija, Juujevega prijatelja ter, glej no glej, strica Mio iz PZ2: Crimson Butterfly. Vse se splete v celoto prav po zaslugi zelo solidnega The Tormented, ki je zaradi izletov v resničnost in dolgih pustolovskih premorov sicer manj srhljiv od kolegic, zato pa pretrese na bolj subtilen, intelektualen način.

80 *Sneti da vedeti: če niste razumeli tega opisa, to ni igra za vas.*
playstation 2 — Take2

Burnout Revenge

Brizg čistega arkadnega dirkaškega adrenalina, ki ti ga v žilo nabaše Burnout Revenge za xbox 360, je prvih nekaj ur tako močan, da si resnično ne moreš predstavljati, kako bi lahko kdorkoli imel karkoli proti tej igri. To je urnebesen predstavnik HD-dobe: brzina na meji dojemanja, ki drobi zenice, spušča čeljust in beli členke, plus megablastične eksplozije, bobneči zvočni učinki ter udaren soundtrack. Kar je bilo na prvi šatulji iks in PS2 le izredno impresivno, zdaj skoči z zaslona in ponudi ultimativen izgovor za nakup gromozanskega elcedeja. Kredit bo že deca odplačevala.

Ampaktodavendar! Kljub vsej svoji bum-tresk impresivnosti in začetni dirkaški norišnici je Revenge za 360 v srži enak špil kot prej (J147, 64). Kar pomeni, da zopet skorajda nima težavnostne krivulje, marveč črto; da je umetna pamet ničeva in pripeta na elastiko; da mnoge takedowne narediš naključno, ker program hoče, da izpadeš kul; da dobiš medaljo, pa če skušaš gobico drezati z neobstoječimi jedijevskimi močmi; in da se vse skupaj močno ponavlja, saj je poanta v pokemonastem zbiranju in odklepanju stufa skozi nebroj dirk, ki jih med sabo komaj ločiš. Impresiven, zabaven in adrenalinski izdelek to je, a bolj na kratek rok, nakar ost izgubi večino ostrine, celo če se zadovoljiš le z ratingi perfect. Criterion je imel priložnost, da z novo verzijo ustvari nekaj čudovitega. Malo bi privil pogoje, kak procesorjev cikel namenil umetni pameti in izkušnjo bolje strukturiral. Toda EAjevi Gospodarji Nateg™ so ukazali konverzijo z boljšo grafiko, in prav tega si za 60 evrov deležen. Ajd, dirke čez Live so kul in izboljšane s spremljanjem maščevanj nalinijskim nasprotnikom, čeprav so za Slovence dostikrat polne zamika. Takisto so fini deset frišnih križišč za karambole, upload posnetkov in lov za dosežki, ki izpostavljajo pehanje za popolnostjo. In mestoma so nasprotniki malce trdovratnejši. Vendar je to bore malo novosti, pri čemer niso popravili težav, kot so dolgi nalagalni časi, živčna kamera pri crashih in lomljenje grafike. Zato Revenge tudi na 360ici ostaja glasnik generacije ameriških lastnikov xboxa: kričav, napihnjen, videzno impresiven, navznoter pa prazen. Pleh pičke, zbor!

70 *Sneti komaj še gleda od norenja, toda bistvo igre mu ne ostane skrito.*
360 / PS2 / XB — Electronic Arts



Ko se na HD-zaslonu razcveti megablastičen karambol, si hvaležen za konzolni hardver naslednje generacije.



Škoda le, da je zasnova stara in ne najbolj posrečena. Criterion medtem že dela na Burnoutu 5, ki naj bi bil povsem next-gen.

Ace Combat: The Belkan War

Ne le, da je v analnem košu zgodovine pristalo navdušenje nad sodobnimi bojnimi letali, ko so se otoplili odnosi med Rusijo in ZDA ter je Hollywood nehal snemati frčoplanske epopeje pasme Najvišja pištola, ee, Top Gun. Tam so končale tudi tovrstne igre, kar velja tako za resne simulacije kot za arkade, namenjene rulji. Sploh na konzolah, kjer modernemu nebu že nekaj časa vlada Namcova serija Ace Combat. To resda ni težko, saj konkurence malodane nima – vendar je daleč od zanične in se ponaša z dolgo, zdaj že enajstletno tradicijo. Prvi del, Air Combat, so za playstation 1 namreč izdali davnega 1995. Slab izdelek take dobe ne bi preživel kljub dokajšnjemu manku nasprotnikov, in dejansko so Ace Combati zmerom vsaj v redu. Sekal je zlasti peti, Squadron Leader (J139, 85), toda čeprav mu pravkar izdani The Belkan War ni dorasel in ga hudo kopira, ne gre za slab špil. Nasprotno, kdor ima rad poarkadene simulacije nebeškega razstreljevanja z letali, ki so vladala oblakom v osemdesetih in devetdesetih (mislim, da živi še kakih sedem takih oseb), bo v Belkanski vojni našel solidno zabavo.



Poarkadenost je očividna: raket imaš na ducate, poškodbe so v odstotkih, pilotiranje je simpl.



Kot njega dni v Strike Commanderju v zameno za uspehe dobivaš krajcarje, ki jih zapravljaš za nove frčoplane ter orožja.

Kakopak sem spočetka tudi jaz mislil, da gre za The Balkan War, vendar Namco serije koncem življenjskega cikla na PS2 ni potisnil v resničnost. Kot je v navadi za Ace Combate, so iz realnosti pobrali letala in vse skupaj umestili v verjeten časovni okvir, dočim je kraj dogajanja spet domišljijski. Piše se leto 1995, ko dežela Belka, ki sploh ni nepodobna Rusiji, naskoči svoje bivše zvezne republike. Pride do vojne, ki zajame bližnje države, v središču pozornosti pa se znajde vrhunski pilot s kodnim imenom Cipher – torej vi. Zgodba se odvija na nenavaden način, saj je podana kot zgodovinski, napol dokumentaren nazaj-pogled na belkansko vojno, tvorijo pa jo animirane sekvence, kjer živi igralci postopajo po računalniško pripravljenih ozadjih. Zanimivo, a po štorijalni plati The Belkan War svetlim trenutkom navzlic ne doseže poetičnega, izrazito antivojnega Squadron Leaderja. Bolj pozabljenja vredna je pripoved in teže te zvleče vase, četudi si izkušenec v ACjih in znaš ceniti dejstvo, da se šestica odvija petnajst let pred peto ter da osvetljuje njeno ozadje. Je pa zato vzdušje slično odlično, z veliko radijskega hreščanja, ki izdaja, kaj se dogaja v okolici. Slišiš, kako umirajo piloti in pešaki, kako potekajo boji med hišami, kaj soldatje pričakujejo, česa se bojijo. Ne da s tem TBW nadkrili predhodnika, vendar je taka atmosfera tuja veliki večini letalščin, ki so dostikrat hladne in vzvišene nad dogajanjem. Ace Combat je obogaten z osebno noto, kar ga naredi bolj življenjskega, topleа in vznemirljivega.

No, bistvenega pomena za razburljivost ni radijski čvek, temveč akcija. Ta se, kot vedno, močno nagiba k arkadnosti; čeprav vaš lovec ni vesoljska ladja, glavna skrb ni njegova stabilnost v zraku, temveč jemanje sovragov na muho. Bodisi zračnih, kar vključuje dosti pospeševanja, zaviranja in kroženja, bodisi talnih. Orožarno tvorijo rakete vrste izstreli in pozabi, ki jih nosiš več ducatov in so uporabne tako proti letečim kot zemeljskim ciljem, naprednejši ter redkejši izstrelki, bombe in rešetalo v nosu. Kot prej vrsto oborožitve določaš sam, tako kot to, v kateri avion bodeš vstavil kosmato rit, pri čemer je pametno upoštevati sposobnosti mašin. Razlike med črmlji niso velike, a so bolj poudarjene kot v prejšnjem delu, zlasti ko sedeš v kravo tipa A-10 in jo primerjaš s kakim hudim efom. Nabor je starejši kot v Squadron Leaderju in ga bodo veseli vsi, ki so rasli z Iron Eaglom: F-4E phantom II, F-14 tomcat, F-15 eagle, F-22 raptor, mig-21, SU-27 flanker, F/A-18 hornet ... Zopet je moč v poklonu Strike Commanderju frčala kupovati za sredstva, ki jih namereš med boji. Misije so tipične za Ace Combat, kar pomeni, da v glavnem greš in sesuvaš kot norec, čeprav so nekam manj zahtevne kot v predhodnici, saj je manj spremljevalnih in reševalnih ter več neposredno pobijalskih. Zdaj igra spremlja tvoje vedenje gleda na število nevtralnih oziroma poškodovanih tarč in ti glede na to daje eno od treh ocen, ta pa določi, s kakšnimi asi se boš tu in tam spopadel. Vendar ti niso ravno nezlomljivi orehi in razen par ozkih grl, ki temeljijo na presenečenjih tipa velik modri žarek z neba = sprаž!, nakar je treba znova od začetka misije, je The Belkan War lažja in krajša (osemnajst misij, manj cepitev) igra od Squadron Leaderja. Za nekatere bo to dobro, saj je SL s svojimi težavnostnimi skoki človeka res znal zamoriti. Drugi se bodo pak počutili malce ogoljufane, saj Ace Combati slovijo po zahtevnosti in smejanju priložnostnim špilavcem v brk. A čeprav Belkanska vojna ni zares dorasla petici in se v veliki meri igra kot njena razširitev, je še vedno zelo v redu. Manj je tečna, vzdušje seka, naloge so povečini fine, podoba je za konzolo stare generacije lepa, zlasti v filmskih ponovljenih posnetkih, in dodano je večigralstvo za dva na enem televizorju. Dober labodji spev na PS2, torej, Ace Combat – se vidimo na PS3!

76	*Sneti cipherno po-Ovna Ledenega in da kajlo Gosaku.*
	playstation 2 — Namco



Grafika je za PS2-naslov odlična, zlasti v malodane filmskih posnetkih. A spet je to zapuščina predhodnika.



Bržda je največja cokla umetna pamet. Stara generacija mašinc ne zmore poganjati dovolj sposobne AI-kode.



Yakuza



Bratje, oropani dostojnega zaključka odlične serije Shenmue, združimo se! In igrajmo Yakuzo, ki resda ni direktno nadaljevanje uspešnice z dreamcasta, je pa takšno vsaj po duhu. Zahtevale so ga množice, silno pa si ga je očitno želela tudi Sega, ki je vanj vložila astronomskih dvajset milijonov zelencev! Igralci smo tako pričakovali nadmočno akcijsko avanturo, ki nas bo popeljala v podtalne meandre japonskih kriminalnih organizacij – legendarni založnik pak preplačilo stroškov iz prodaje. Kako se je izšlo? Dasiravno je Sega stvari zastavila grandiozno, obrazložitev poante špila ni jedrska znanost. Prizorišče je sodobno mesto v Deželi vzhajajočega sonmca, polno barčkov, strip klubov, trgovin in zabavišč, po njem pa se relativno prosto gibaš kot Kazuma Kirju. Kazuma je bil nekoč obetaven mlad jakuza (kar pomeni japanski gangster), a je romal v zapor.



Zavoljo praktično fiksne kamere so prizori s toliko folka redki. Je pa podoba za sedem let star hardver vseeno dokaj huda.

Po desetih letih se vrne od tam in se hipoma znajde med spletkarijami vplivnih mafijskih družin – kar je natanko tisto, kar ga spravilo za rešetke. Tako se začne krvava pot, na kateri mora Kirju ugotoviti, kaj se je zgodilo z njegovo bivšo zaročenko, ukradenim denarjem in še čim. Vsekakor se boste pristaši Shenmue počutili kot doma pod neonskimi oglasnimi panoji, razprtimi širom ulic, kjer PS2 z izrisovanjem štesvilnih peščev pokaže vse svoje stare, a natrenirane mišic. Občutek lutanja je namreč tipično shenmujski, dasi razlike so. Čeprav je Yakuza v osnovi pustolovščina, ni naperjena tako detektivsko kot Shenmue, kjer si moral (dostikrat na slepo) iskati namige. Če ti je zadano oditi na določen kraj oziroma izven rdeče niti najti predmet ali osebo (stranskih misij je prek šestdeset), je to jasno označeno na lični karti enotnega urbanega okoliša. Preveč enostavno? Hja, morda, sploh ker prebijanje do cilja in iskanje tvorita vso pustolovsko mehaniko.

Toda Yakuza se za navdušenje naslanja na tisto, kar raziskovanju sledi: odvijanje klobčiča zapletene zgodbe in predstavljanje likov skozi vzdušne animacije, predvsem pa na pretepaške vložke. Ko se Kazuma na ulici ali v notranjosti zgradbe sreča s klišejskimi pripadniki tolp, se akcija preseli na ločen zaslon, ki je dom dodelanemu kungfujskemu sistemu. Izkušenjske točke, ki jih pridobiš z avanturistično platjo in predhodnimi mlatenji, vlagaš v razvoj treh poglavitnih lastnosti. Z njimi Kazumi večaš energijo in množiš število tako navadnih tepežkalnih tehnik kot posebnih udarcev. Pri odkriževanju številčno nadmočnih sovragov so nadalje v veliko pomoč predmeti, ki jih je moč pobrati – palice, stoli, mize, kolesa, kipi .... Do izraza prideta blokiranje in izmikanje s protinapadi, nasploh pa presenetita natančnost nadzora in zelo dober občutek fizičnosti pri deljenju ročnih ter nožnih. Kul je tudi zvočna podlaga s profanimi kletvicami nepridipravov in ustrezno obscenimi odgovori našega junaka. Shut the fock up!

Do sem bi torej sklepali, da Yakuza v najboljši japonski tradiciji lepo meša pustolovske in akcijske elemente ob podpori odlične zgodbe. Da je torej docela uspešen Shenmue. A problem je, da špil obe vsebini, torej štorijo in mikastenje, pogreva tako dolgo, da je, ko ti ju naposled servira v končni obliki, skoraj že prepozno. Tako je s pretepanjem, ki zares globoko postane šele, ko se nabildaš do zadnjega, desetega nivoja, saj ti je šele takrat na voljo dovolj karafek, da tepež postane res kreativen. Dotlej sicer ni problematičen – odštevši že po definiciji malo butasto nrav naključnih bojev in fiksno kamero, ki se občasno zmede – se pa ponavlja. In tako je s fabulo, pri kateri se moraš, da dočakaš par epskih trenutkov, kakorkoli B-filmskih že, prebiti skozi nebroj banalnih dialogov in hakeljcev, ki so kredibilni toliko kot jaz v kimonu, ter le povprečno angleško sinhronizacijo. Ta bi morala biti pri tako izrazito japonskem izdelku itak fantastična, da ne bi izpadla klavrno. No, ni. In ker se moraš do odličnosti v drugi polovici prebiti skozi številne stranske aktivnosti (drugače zabavni stranski kvesti, kockanje, kupovanje nepotrebnosti, mini igrice), ki te utrudijo s tem, da moraš zamudno ter nekoliko preživeto tekati s kraja na kraj, in ker te sprehode lomijo preštevilna nalaganja, Yakuza na koncu izpade le solidno. Predvsem pa slabše od tistega, k čemur stremi. Hm, le katera Segina igra se je spotaknila ob isto oviro, le da je bila v dreamcastovem obdobju tako ambiciozna in prelomna, da ji je šlo to manj zameriti? Seveda. Shenmue.



Udarnost hladnih orožij je uravnotežena z obrabo po vsakem zamahu. Bejzbolski kij spada med lažje smrtonosne artefakte.

78 *Case bi rad ta stavek napisal v japonščini, ampak ne zna. Kso!*
playstation 2 — Sega



Novih karafek se Kazuma nauči skozi bildanje, dočim za naprednejše tehnike poskrbi 'sensei', ki ga obiskuješ v parku.



Kljub naprednosti tepežkanje ne doseže recimo onega iz Devil May Cry. Škoda.

Saints Row

I can't fucking believe it, man! My name is Carl Johnson and last night, after givin' it to some putas, I had a dream. Wasn't no Martin Luther King dream, tho' – except if Martin was a badass motherfucker running around a city, killing people and blowing shit up. But lemme tell ya, he mighta wished that. Why, ya ask? 'Cause it's just so much fun, playa!

In res se Volitionov Saints Row nekomu, ki je igral Grand Theft Aute, zdi kot sen. Kjer se nekateri drugi naslovi po teh čefurščinah le zgledujejo, jih namreč Row klonira. Kot vojak ulične bande Saints se trudim, da bi s masakrom konkurenčnih tolp pridobili nadzor nad metropolo Stillwater, kar je sčasoma posledica uspešnega opravljanja osrednjih misij. Jasno je, da so te označene na karti in jih je ponavadi na izbiro več hkrati, kakor ni presenečenje, da se lahko kadarkoli odpravim kamorkoli, kradem avte, gazim folk, sluham radio in vdihavam parodično vzdušje. Če sem preveč poreden, me začno loviti policisti, ko me aretirajo, se znajdem izven postaje, in ako umrem, me zaflikajo v bolnišnici. Takisto opravljam stranske naloge, iščem skrivnosti, filam garažo, lepotičim avte ...





Govorci niso taka prva liga kot v San Andreasu, a sta med njimi Tia Carrere in Michael Clarke Duncan.

Po mestu nas vodi GPS, na naloge pa lahko povabimo sodelavce, ki nam olajšajo delo pri čefurovanju življa in okolice.



Tudi radijske postaje so manj zvezdniške, a povsem vzdušne. Reklame so smešne in veliko je rapa, toda zagrči Iggy Pop in spremljata te tako klasična muzika kot zlobno oberkrajnersko harmonikašenje.



Do te mere Saints Row kopira GTA, da ti mimo nikakor noče pripeljati avtomobila, ko se na ulici znajdeš peš.

A dream indeed. But a cool one.

Čeprav je očitno, da so Volition udobno ostali v GTAjevem okvirju, jim ponos ni dovolil, da bi ne dodali lastnih domislic in ponekod zasnove naredili bolj elegantne. Precej odprav vsebuje opcijo reštart, dočim stranske naloge niso okrasek, saj z njimi filam merilnik spoštovanja. Dokler slednjega nimam dovolj, ne morem izbrati osrednje misije; in ko se skozi le-to prebijem, moram zopet nabrati rešpekt. To bi znalo postati zoprno, če ne bi bil nabor postranskosti tako bogat, od delanja škode po mestu prek razbijanja avtomobilov v areni do simuliranja poškodb za zavarovalniško goljufijo. Nemara ta aktivnost, kjer se mečem po štengah, najbolj očitno razkriva elegantnejši, gladkejši nadzor. Gibljem se izredno lepo in imam bogatejši nabor potez od Džonsonovega Karla, od tepežkanja, kamor je vštet blok, do lažjega streljanja, kjer je kamera na splošno manj nagajiva kot v GTAjih. Še dobro, kajti Row je zastavljen nemalo klavsko in nažiganje z orožji, od pištol prek šotganov do bazuke in granat, ki jih hitro izbiram iz priročnega radialnega menija, je ena osrednjih tem.

Which don't mean I slept totally well!

Kamen spotike je relativna nenaprednost glede na San Andreas in celo Vice City – ter nepripravljenost avtorjev, da bi za Rockstarom poleg genialnosti ne ponovili tudi kretenizmov. Vizija Saints Rowa je ožja kot San Andreasova in spominja na trojko, saj sem glavni junak nem (res pa je, da si lahko prilagodim tako obraz in telo kot oblačila ter da me vsled molčečnosti stalno zafrkavajo), ni frpjskega razvoja lika in letenja, edino prizorišče pa je Stillwater, docela odprt od vsega začetka. In če so imeli izdelovalci priložnost, da z nadzornimi točkami ukinejo frustracijo pri tem, da moram po smrti v tipično dolgi misiji, kjer se zamenja par pristopov (vožnja, streljanje, spremljanje ...), spet od začetka, so se ji izognili. Še več – skoki težavnosti so natanko taki kot v GTAjih, kar pripomore k strašljivo enakemu občutku, ko se izmenjavata ponos ob končanju težke naloge ter jeza ob vtisu, da te špil zajebava. Isto je tedaj, ko se nikakor nočem prav obrniti, temveč (nalašč?) simuliram lesenost GTAja, ali ko se pogled zasuče tako, da ničesar ne vidim. Prilika za nadgradnjo je bilo večigralstvo za do dvanajsterico, a se je posrečilo napol. Sicer vsebuje enomožni in moštveni deatmatch, boj za okolivratne ketne (niko ne sme da uzme moj lanac od kavasakija!), rihtanje avtomobila in ščitenje zvodnika, ki ga skuša drugo moštvo preluknjati. A vse skupaj je malce nedodelano in podvrženo lagu ter kupu debilčkov. Tudi grafika z veličastnimi eksplozijami in senčenjem ni zares next-gen, predvsem zaradi nizkopoligonskih likov ter nevrhunskega števila sličic na sekundo. Čeprav so nekatere misije odlične, je direktnega kopiranja GTAja veliko, prijemi pa se začno sčasoma ponavljati, saj je dolžina nemajhna. In štorija je tako-tako. Ima simpatične like in dosti akcije, vendar ji manjka vizije ter zaključne poante.

But I liked this dream. It coulda been more more original, it coulda been more advanced and it coulda given me less nightmares about overlong missions where I die a dozen times until I use the joypad to fuck up my bitch. However it was colorful, generally it was fun and I enjoyed it like a fresh young ho after a murderous raid on the enemy gang's HQ. Life is good. In dreams as well, playa.

76 — *Sneti požveči čisto solidno predjed za Grand Theft Auto 4. Yeah!*

xbox 360 | THQ

AGE OF EMPIRES

Lahko si misliš, da Age of Empires za DS ni ne realnočasovna, ne tako zapletena strategija kot izvirnik za računala. Jok, mutirala je v poteznico, ki se osredotoča na pet zgodovinskih oseb – Ivano Orleansko, Minamota Jošitsuneja, Džingiskana, Saladina in Riharda Levjesrčnega. Enoigralstvo tvori prav toliko takojci dostopnih kampanj s po štirimi do šestimi misijami, ki jih odklepaš eno za drugo. Igraš iz izometrične ptičje perspektive, karta je razdeljena na kvadrate. Najprej je na sporedu gradnja mestnih središč s tipičnimi razširitvenimi stavbami, kot so vojašnica, konjski hlev, kovačija. Vsaka izdeluje svoje bojne enote, od konjenikov prek mečevalcev do menihov. Osrednja bajta pak bljuva kmete, ki tam, kjer sličica



AoE za DS je močno drugačen kot izvirnik za PC.

označuje plodno zemljo ali rudo, gradijo mline ter rudnike. Na ta način dobivaš hrano in zlato, ki ju porabljaš za širitev, vojsko ino raziskave. Te so najbolj poenostavljene, saj po tehnološkem drevesu napreduješ tako, da vsako izmeno raziščeš natanko eno stvar z razumno obsežnega seznama. Ko jih naštudiraš zadosti, plačaš napredovanje v sledečo dobo (vse temeljijo na srednjem veku, tako da odmisli tanke), kar doda *opcijo možnosti izbire™* ploditve močnejših verzij bojevnikov.
Jasno, zakaj tepežkanje je alfa in omega AoE za DS. Kmalu imaš žrtja in goldinarjev več kot dovolj, tehnologija je odkrita in možgane ti okupira vojska. Pri tem se ne smeš vreči v masovnost, saj brž trčiš ob številčno omejitev; važnejše je izbiranje, kakšnega rezljača si boš omislil. Vrst enot je več kot štirideset in se v grobem delijo na pehotne, konjeniške ter oblegovalne, pri čemer je vsaka na nekaj občutljiva in na nekaj odporna. Svoje doprinesejo heroji, močne (a ne premočne) enote, ki se odrežejo tako v boju kot s sposobnostmi na



Spodaj teče strateška plat, zgoraj pa animacije bojev.

daljavo. Takisto se upošteva teren. Strateška plat je zato v tehničnem smislu dobra, pozneje pa je treba kar dobro mozgati, saj je špil daleč od lahkega. Vendar tega ne gre pripisati umetni pameti, saj so naloge vnaprej zastavljene tako, da skoraj ne dopuščajo svobode in napak. Tipično za prenosne strategije.
Listo pomanjkljivosti nadaljuje dejstvo, da ne heroji, ne navadne enote ne nabirajo izkušenj. Nadalje je tempo zamuden, saj gre ne glede na to, ali igraš s križcem ali perescem, malodane toliko energije kot v razmišljanje v počasno razporejanje enot in premikanje karte. To je zlasti zoprno v večigralstvu z bližnjim DSovcem (dva modula, kajti game sharinga ni) ali na vročem sedežu za eno drkalico. Artificielna inteligenca, ki ni sijajna, si jemlje dosti časa za razmislek, najbolj pa trpi preglednost. Enote so velike ter podrobne in animacije bojev na zgornjem ekrančku fine. Toda ko so sekljači nagrmadeni na kup in okoli njih buči ozadje, dostikrat sploh ne veš, kaj izbiraš in kam se lahko premakneš. Navzlic pritožbam in resnobni sterilnosti je Age of Empires v redu potezna strategija, le navduši ne. Ensemble, sedi, tri do štiri. **75** ***Sneti***

Majesco **DS**

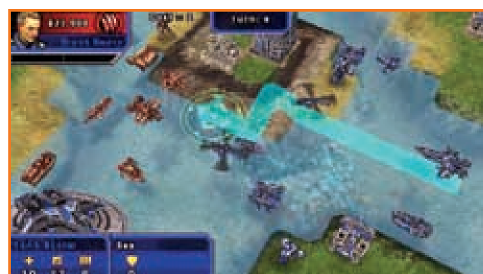
FIELD COMMANDER

Nima smisla hoditi kot lačen dodo okrog piče, ki lahko je ali pa ni zastrupljena. Povedal bom možato: potezna strategija Field Commander je Advance Wars z GBAja oziroma DSa za PSP. Šur, grafika je odrasla, saj se je animejevska risankavost poslovila in jo je nadomestila akcijadna resnobnost. Drži, ena bistvenih značilnosti Komandanta njive je spletno večigralstvo, ki dopolnjuje izmenjavanje na vročem sedežu ter ad hoc. Jep, internetno klavstvo za dva pospremijo urejevalnik kart, dolpobiranje zemljevidov in transmission mode – način, ki spomni na igranje strategij po e-pošti. Ko končaš svojo potezo, gredo podatki na strežnik, od koder jih nasprotnik odčita, ko se priklopi. Vendar je bistvo tej robi navzlic čisto advancewarovsko. Dogajanje na



Poveljnik polja ohranja strukturo Advance Wars, a vrže v koš risankasto srce. To mu precej škodi.

karti, sestavljeni iz navideznih polj, spremljaš iz ptičjega očesa, ukazuješ pa malodane enakemu naboru enot, od pehote, ki osvaja mesta, prek tankov do frčoplanov & ladij. Sredstva, s katerimi v tovarnah proizvajaš okrepitve, ti prinašajo zasedena naselja, ki armadi obenem vračajo hit pointe, medtem ko te omejujeta strelivo ter gorivo. Ko pride do boja, se enoti pomerita v ločeni animaciji. Vsaka stran ima poveljnike in posebne moči, dočim ozemlje daje bonuse ter maluse. In tako dalje. Jasno, razlike med igrama obstajajo, a so dejansko kozmetične. Field Commander gre v želji po podobnosti AW celo tako daleč, da ne vpelje izkušenj in da so misije v sicer dolgi kampanji bolj kot razgibane, vedno drugačne priče napredne umetne pameti nekakšne logične puzle, ki jih pretežno rešuješ na vnaprej določen način. Težavnosti proti koncu ne manjka, a vedno te spremlja občutek, da te bo PSP zmlel, kakor hitro boš skušal skreniti s poti, ki so jo določili razvijalci – docela slično kot v AW. Manko dinamične pameti na DSu še razumeš, PSP pa je večji in dražji & zmogljivejši. S tem, da je konzola v posameznih nalogah manj sposobna od DSa v Advance Wars: Dual Strike. Huh.
Field Commander je kompetentna strategija brez velikih neumnosti, ki jo pač igraš in se razumno zabavaš. Vendar jo umaže nesramno kopiranje AW, še bolj pa manko napredka glede na Nintendovo uspešnico, ki domuje na tehnično inferiornih sistemih. Takisto motijo pod-



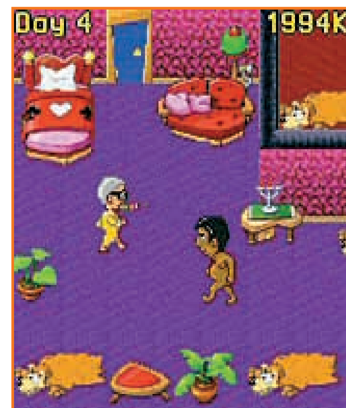
Ko izbereš enoto, njeno pot kaže obarvana puščica, ki se vije skozi štirikotna polja. Klasika.

robnosti, od zatikanja vsled branja z UMDja prek stalnega potrjevanja pogodbe, ko prideš na nalinijski strežnik, do nekam grobe, nenavdihnjene grafike. Mora biti vse to res cena poresnobnenja srčkane osnove na kao odrasli konzoli? **72** ***Sneti***

Ubisoft **PSP**

PORN MANAGER

Že po naslovu gre sklepati, da se ukvarjamo s snemanjem in trženjem pornjakov, s ciljem postati najhujdejši šef porno industrije. Vsaka legenda ima svoj začetek in tvoj sliši na ime Hugo Haffner (skoraj smešno). Na voljo imaš manjšo zgradbo s pisarno, kjer se baviš z administrativnimi problemi, in režisersko sobanico, kjer ustvarjaš filme. Ker sprva ni dovolj denarja za prave igralce in igralke, se moraš velikokrat 'žrtvovati' in stopiti pred kamere z lokalno Fato. Tako nastane zi žerman šajse und hairy video fuer der bosnian market. Sčasoma v blagajni zacinglja, s čimer se odpro možnosti za nove prostore in dosto-



Okusno urejen studio je alfa in omega vsakega pornića, hehe.

jne igralce. Koliko $ se nabere, je odvisno od kvalitete filma in načina distribucije, od internetne prek DVDjev do plačljive televizije. Gledalcem lahko celo pošlješ anketo, da vidiš, kaj je zaželeno. (Kaj, nič Swedish Midget Gay Horse Porn? Ach, ich ein krepot mache!)
Špil se igra hitro in netežavno ter je zabaven. Zastopani so številni žanri, skrbeti je treba za počutje igralcev, grafika je luštno risankasta, na voljo je osnoven urejevalnik filmov, možnosti za razvoj porno imperija pa je ogromno.

Dolžina je za javansko igro odlična, saj potrebuješ za doseg srednje velike firme najmanj pet ur – in tam se zabava šele začne. So pa razvijalci kočljive prizore zameglili z rožnatimi oblački ter pohotne zvoke maskirali v klikanje fotoaparatov. Saj, res si ne bi želeli, da pride do masovnih fršlokov zavrtih stricev in osamljenih tetk. **83** ***Jurec***

Handy Games **java**

MIAMI VICE: THE GAME

I'm gonna fuck you up, bitch!" Ta poved, ki jo stalno vpijejo kanalje, zajame vse, kar Miami Vice skuša biti – nevarna, eksplozivna, brutalna, kul.

Pobijanje barab v paru je domena povezovanja s še enim PSPjem v bližini. Žal način ni zadosten.

A uspe ji ne. Ne rečem, gradniki, s katerimi bi se dalo nekaj ustvariti, so tu. Igranje z belskim ali zamorskim policistom. Kletvice, razčefuki in brizgošprici krvi. Nažigaški spopadi, ki jih je moč preživeti le z obilico skrivanja za raznoterimi objekti, od zabojev do tovornjakov, kukanjem ven ter natančnim merjenjem. Par stopenj, kjer tiščiš motorni čoln. GTAjevska karta mesta z nekaj nelinearnosti. Soliden pogled iz 'druge osebe' (lik na levem delu zaslona, špeganje čez njegovo ramo pri merjenju). Dobra grafika.

A kaj, ko je špil nerazvit in neuživantski. Svetli trenutki so, zlasti proti koncu, a povprečnosti ne morejo izbrisati. Vse, kar počneš, je to, da hodiš naprej po sobasto-škatlastih lokacijah in se v rednih presledkih zapletaš v nažigaške obračune z mafijci. Umetna pamet je obupna, napetost na nižku, strelske situacije se razvodenelo ponavljajo in nudijo malo izzivа. Štorija je apn in nič filmska, miniigerno hekanje totalno brezzvezno, zvok patetičen (frazo z začetka opisa slišiš petmilijonkrat) in sodelovalno ad-hoc večigralstvo za dvojico švohotno, saj se spopadi ne prilagodijo zvečani ognjeni moči. Povrhu je igra kratka, kakih sedem ur, razen če se greš perfekcionista za najvišji ugled. A zakaj bi to počel, če je naokrog toliko boljših sorodnih iger? **48** ***Sneti***

Vivendi **PSP**

Dočim je film poleg akcijadnosti razmišljevalen in estetski, je špil narejen za pok-pok mulčke.

GITAROO MAN LIVES!

Ko je Gitaroo Man izšel za PS2, ga je marsikateri ljubitelj glasbenih špilov spregledal – tisti, ki so zanj vedeli, pa ga niso mogli kupiti, saj je bila naklada izredno nizka. Koei zatrjuje, da napake pri priredbi za PSP ne bodo ponovili, in srčno upam, da res ne, kajti Gitaroo Man je nekaj posebnega.

U-1 je na prvi pogled povprečen fant, a hitro ugotovimo, da je naslednik zadnjega Gitaroo Mana, rešitelja sveta pred zlobnimi Graviljani. Okej, zgodba ni za oskarja, a pri glasbenih igrah niti ni tako važna. Srčika je namreč enostavni, zabavni igralni sistem. Špil tvori deset nivojev, od katerih je vsak sestavljen iz treh delov: polnjenja energije, bojevanja in finiširanja. Na začetku nivoja imamo minuto ali dve, da junaku napolnimo življenjsko energijo. To storimo tako, da z drsnikom sledimo izrisani črti in ob pravem času, po ritmu muzike, stisnemo določen gumb. Drugi del je sestavljen iz napada in obrambe. Napadamo na enak način, kot nabiramo energijo, pri čemer s svojo kitaro štejemo rebra zlobnežem, medtem ko je treba pri obrambi le pritiskati gumbe, ko se na zaslonu pokaže indikator. V zadnji fazi nato z vso močjo pritisnemo na sovraga in ga z zaključnim solom pošljemo v tri krasne. Zveni enostavno? Saj je – dokler nekje na tretji stopnji težavnost ne začne naraščati.

A koliko je vredna celo najboljša glasbena igra brez raznolike in dobre muzike? Nič kaj dosti, in Gitaroo Man z muzikalično podlago ustreže številnim okusom: slišiš metal, reggae, techno, break-beat, akustični rock in jazz. Takisto delo dobro opravi farbovita risankasta grafika, skozi katero zaživijo odbiti liki. Kje drugje imaš priložnost igrati proti ogromnemnu afro čmrlju, ki sliši na ime Mojo King Bee in ima za orožje trobento? Ali proti Sanbone Triu, trem okostnjakom, ki igrajo ksilofone na lastnih kosteh? Zares škoda, da je GML vsej zabavnosti in pisanosti navzlic nekam kratek – šest ur za obvladače in recimo enkrat toliko za začetnike. Res pa je, da te, ko igro obrneš na osnovni težavnosti, čaka ubijalski master quest, ki bo spravil ob živce tudi največje veterane. Gitaroo-čllouk torej živi. Še dobro, kajti PSP ga potrebuje. **84** ***Jurec***

Koei **PSP**

Dva igralca se lahko bojujeta eden proti drugemu ali pa skupno proti barabam.

Ko uleti U-1 s svojo kitaro, Stonesi in ostala šara spakirajo.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

Kaj imajo skupnega Street Fighter 3 (3rd Strike), Virtua Fighter 4 (Final Tuned) in Guilty Gear XX (/Slash)? No, poleg naslova najbolj dovršenih mlatilnic? Gotovo to, da so do čislanega statusa prišle šele v tretji verziji iste epizode. Ja, nadgradnja je ključ, saj v tako kompleksnih, od hardkorovcev odvisnih fajterskih sistemih še Bog ne more zadeti vse iz prve. Ljubitelji Tekkena 5 se tega dobro zavedamo, saj je špil kljub fantastični dodelanosti od Olimpa ločilo previsoko letenje Stevea, Bryana in Nine ter še napačica ali tri. Vse to je Namco popravil v inačici 5.2 oziroma Dark Resurrection:

predrugačene arene, remiksana glasba, kar trije novi liki in šteka potez ter oblekic za stare, predvsem pa uravnoteženje vsega. Zen. Za pet minut – nakar mrzel tuš: DRja ne bo na playstation 2! Obup. A ne popoln. Prekajeni tržni prasci iz Namca niso potrebovali tartufarja, da bi izvohali, kje raja najbolj strada pretepačin. Temno vstajenje je tako



Pri urjenju ne moremo več izbirati aren. Lahko pa sedaj l33t skille pilimo kjerkoli. Zmaga!

postalo sekskluziva Sonyjevega prenosnega onegaja. In to kakšna ...

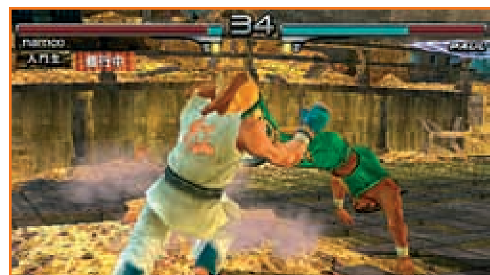
Da je PSP v teoriji žepna replika PS2, vemo, a malokaj nas je doslej tako dobro opomnilo na to. DR je tako predstavljeno kot po funkcionalnosti impresiven vsaj toliko kot petica na Vaderjevem opekaču (J144, 91). Nekaj poligonov in tekstur so odščipnili, a ko na poti vsako sekundo podoživimo milino 60 sličic kostolomne akcije, tega še opazimo ne. Novi liki so osebnostno posrečeni, njihovi slogi pa so sveži tudi v žanru, polnem wrestlerjev, ninđa žena, karatejcev in bruslijev. Dragunov, ruski specialec z mrtvim pogledom Edvarda Škarjerokega, je mojster sambo rokoborbe, kar pomeni prevare, mogočne brce in hrskanje koščic vsepovprek. Lili je razvajena monaška paketarka, ki namesto na jahtah čas raje zabija z zbijanjem zob v uličnih pretepih. Njen stil temelji na plesnih potezah, kar se v praksi obnese posrečeno. Povratnik Armor King sicer ne doda preveč k osnovi Kinga, ki ga je po vsestranskosti že prekašal. Je pa frajer. Novinci se lepo zlijejo z obstoječimi borci in roster povzdignejo na kar 33 likov. Dajmo vsakemu dih jemajočo zaključno animacijo in že samo vsled štorije bomo DR igrali dolgo.

A tu so še postranskosti, kot je kegljanje iz Taga, posrečeni command attack, ekipne borbe in survival. Za večigralstvo je poskrbljeno s povezavo ad hoc, kjer špil podpira tudi nažiganje dveh z le enim izvodom. Nalinijskega igranja brez alternativnih poti (Xlink) žal ni, je pa tu dojo – nadgrajena različica načina iz petice, kjer se proti naraščajoče težkim silicijčkom borimo za višji rang in denar za dodatke. Le da gre personalizacija tokrat dlje. DR namreč beleži napade in kombinacije, ki jih izvajamo, in za vsak lik shrani posnetek našega sloga. Pridobljene duhce s cotami vred pošiljamo bližnjim igralcem ali jih objavimo na spletu. Vzgajanje svojih in pomerjanje z umetnopametnimi kloni drugih ljudi se sliši noro dobro in za silo tudi je, a je ideja žal nedodelana. Duhci se slabo učijo kombinacij ob steni, vzorcev premikanja in pritiska na tleh, problem pa naraste, ko, pazite ironijo, začno dvojniki ponotranjati naše recepte za premagovanje terminatorske umetne pameti na višjih težavnostnih stopnjah – torej nič prijemov ali nizkih in veliko želvarjenja.



112 zaporednih? Če ne bi pisalo drugače, bi prisegel, da je to SmrK. In vzel roza medveda. :evil:

Ostane le še en problem, ali vsaj njega grožnja. Če hrbtnima knofoma prilepimo navzkrižne kombinacije, so štirje akcijski gumbi kul. A originalni PSPjev križec ostaja zlo, čigar snovalca bi morali vreči v kletko (s)polno sestradanih pand. Vsak dan znova. Nadtežavnost vnašanja diagonal, ki resno minira fajtalice, Tekkena srečoma ne zamori pretirano. Nizke napade branimo s tiščanjem navzdol, večino premikanja in dvojnih pritiskov pa sestavljajo le štiri osnovne smeri. Nekaterim potezam so celo programsko zvečali popustljivost. A temu navzlic igranje še vedno ni zares, povsem, docela udobno, kot bi si igra zaslužila.



Približani, neinteraktivni odseki so manj tekoči, a kažejo več podrobnosti. Namco pač obvlada.

Kaj torej imamo? Ultimativni Tekken, fantastično predelavo in križec, ki se trudi vse pokvariti, a naleti ravno na špil, ki je nanj najbolj odporen. Žepnost seveda terja davek (oh, ko bi PSP le imel vhod / izhod za TV in kontrolerje :slin:), a po drugi strani bo slehernemu ljubitelju pesti ceno vstopnice in malce razbolelega palca mimogrede poplačalo dejstvo, da lahko v pretepaškem biseru kalibra T5 zdaj uživamo kjerkoli. Tepite se in se razmnožujte. Pa stisnite pavzo, ko prečkate cesto. **90** ***Kekken***

Namco **PSP**

LOST MAGIC

Ker so frpji na DSu manjšinska roba, smo težko pričakovali izid Izgubljene magije, ki naj bi razturala s premišljenim magičnim sistemom, raznolikim bojevanjem in napeto zgodbo. Naj bi! Razočaranje je že slednja: prevzamemo vlogo mladega coprnika Isaaca, ki je po očetu podedoval nadmočno čarobno žezlo in ga mora zaščititi pred Divo somraka, ki si želi podjarmiti svet. Zeh.



Kaj pomaga dobra zasnova, če je izvedba zanič? Škoda.

Kar se igranja tiče, Isaaca v celoti vodimo s perescem, zaradi česar špil spomni na temničarske lazivščine v slogu Diabla. Po karti sveta se linearno premikamo od točke do točke, na katerih nas lahko presentijo boji. Mesta so sicer označena, vendar niso klasična, saj ne nudijo kupovanja in čvekanja. Pozornost je tako na tepežu, ki je spočetka dejansko videti nekaj posebnega. Nadebudni mag lahko na pomoč namreč prikliče beštije, ki jih je v prejšnjih bojih z magijo spravil na svojo stran. Te prispevajo surovo moč, dočim sam opleta s čarovnijami. Podanikom lahko narekujemo, katerega nasprotnika naj žvajznejo, pri tem pa se pojavi vrsta težav z umetno pametjo. Zavezniki ne znajo mimo ovir, medtem ko rešuješ situacijo nekje drugje, ti jih pol pokoljejo, saj se ne znajo braniti ... Tolikanj bolj za znoret, ker maga ne moreš opremiti z ničemer. Edina prava kvaliteta Lost Magica je tako Isaacova magija. Vsaka čiruladarula ima svojo obliko, ki jo moramo s perescem čim natančneje izrisati. Pri tem velja pravilo: bolj kot si natančen, večjo moč bo imel urok. Razdeljena je na osnovne elemente in se nadgrajuje glede na pogostost uporabe.

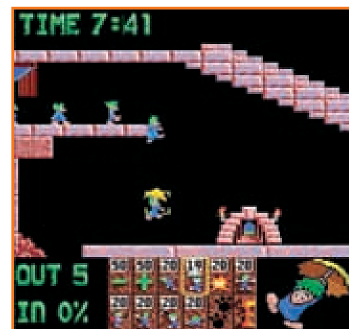
Pa je to dovolj? Nikakor. Lost Magic na prvi pogled nudi zanimiv igralni sistem, ki pa se spremeni v tečno navezo živčnega risanja, ukazovanja debilnim četam in bežanja. Če prištejemo neizvirno grafiko in zanič zvok, dobimo osemnajst ur, ki jih je bolje porabiti za kracanje po papirju. **49** ***Jurec***

Ubisoft **DS**

LEMMINGS

Ah ja, kdo ne pozna ljubkih lemingov, ki bi brezbrižno kruti konec v prepadih jemali, če ne bi bilo igralčeve roke, ki jih varuje? Tudi na mobitelih moraš samodejno hodeče postrušnike varno privesti od vhoda do izhoda z določanjem različnih nalog. Nekateri bodo kopali, drugi gradili stopnice, tretji zapovedovali kolegom, naj se obrnejo ... Klasika. No, par sprememb se najde. Skupno število hodečnežev so v mobidični verziji zmanjšali na petindvajset, kar ni slabo, saj je igra na majhnem zaslonu tako bolj pregledna in prijaznejša do začetnikov. Poleg tega so nekoliko znižali hitrost dogajanja in nivoje naredili enostavnejše, kar gre znova le pozdraviti, saj je vodenje poveljniškega kvadratka na telefonu počasno ter okorno. Takisto je pomanjkljivost dokajšnja kratkost: ob retro grafiki, ki bo dogajala nostalgikom in minimalistom, ter luštni zvočni podlagi, ki ji ne manjka niti obvezni bojni krik "Let's go!", ne boste prebili več kot dveh ur in pol. Hja, zasnova Lemingov je res brezčasna, ampak se vam ne zdi, da ji s tem rutinskim oživljanjem delajo več škode kot koristi? **70** ***Jurec***

Glu **java**



Množični samomori lemingov odslej na mobitelu! (*Crknapot!*)

PRIROČNI NAKUPOVALNIK



Sneti obzorja širitveno obdela špilavne sisteme, ki jih je moč kupiti v bližnji trafiki. Včasih je pač treba na enem mestu prebrati, kaj so plusi in minusi teh onegajev.

Ko se takole ozrem po svojem delovnem (medklic masovne publike: "Delovnem? Pa koga ti hecaš? To so same IGRICE!") prostoru (medklic z možgani obdarjenega, razsvetljenega igričarja: "Igrica je le ena, in sicer Kaka 4kg, nadaljevanje Lule 3D!"), vidim nebroj naprav, ki mi svetlijo vsakdan ter zapestje spreminjajo v škripajočo žolco. Da bi se tej sladko-grenki usodi ne mogli izogniti niti vi, pazljivo premerite sledeče vrstice in razmislite o tem, ali vaš poligone drkajoči park potrebuje osvežitev. Če je ne, pak nič. Pojdite pač nazaj brit norce s skrhanimi žiletkami.

Osebno računalo

Zakaj PC? Imeti računalo ali ne imeti ga, to že dolgo ni več vprašanje. Pece je pač del inventarja količkaj sodobnega doma, tako kot pralni stroj, barvni televizor in žena. Z njim pišeš, rišeš, obračunavaš, šolskodelaš, odkrivaš internet, programiraš – in zreš filme, sluhaš muziko, nažigaš špile. Ergo, je hkrati ustvarjalno & zabavno orodje. V igralnem smislu je bil pred kratkim deležen manj založniške pozornosti kot konzole, vendar se to z združevanjem svetov abaka ter xboxa 360 spreminja. Nekateri žanri (realnočasovne



strategije, poglobljene simulacije česarkoli) so zares igralni le s PCjem, saj je naveza tipkovnice in miške v zvrsteh, kot so strategije ter prvoosebne streljanke, superiorna konzolnemu ploščku. Ko pridejo nove konzole, se pece počuti bolan in drag, vendar ga njegova prosto razširljiva nrav kmalu zavihti v prednost. Igre so cenejše kot konzolastične, demo verzije so široko dostopne. Povrhu je dobro razvita navdušenska scena, ki izdaja mnoge manjše, a slastne špilčiče, od preizkusnih do takih v Flashu.

Zakaj ne PC? Visoka cena naprednih komponent zna izsesati še tako prostorno denarnico, pri čemer sestavni deli – posebej grafikulje – urno zastarevajo. Gusarstvo odbija ustvarjalne avtorje in založniška tveganje, tako da trpi izvirnost. Zapletenost uporabe, problemi z gonilniki, hrošči in operacijskim sistemom ter odsotnost mnogih privlačnih konzolnih iger vodijo v razmišljanje o smislu imetja vrhunskega PCja na račun cenejšega delovnega stroja + ene od konzol za igranje.

Sony playstation 2

Zakaj PS2? Drugi plejštacjon je najbolj razširjena in široko podprta konzola sedaj že prejšnje generacije, ki rajca s ceno borih 30 jurjev, dubliranjem kot predvajalnik filmskih DVDjev in gostenjem mnogih ostudno dobrih špilov. Številni igrarsko razgledani lastniki nindža PCjev imajo prav zaradi slednjega ob televizorju tudi PS2. Prodaja nad sto milijonov kosov in Sonyjevo poslovno upravičeno zagotovilo, da bodo napravo podpirali še leta, blažita strah. Igranje po spletu že dolgo ni skrivnost in je praviloma zastonj. Zabavni hardver, kot so mikrofoni pri karaokah Singstar, brenčala pri kvizu Buzz in kamerica eye toy, pa nudi obilo (skupinske) zabave tako igričarsko pismenim kot nepismenim.



Zakaj ne PS2? Nove igre so s ceno okrog 14.000 SIT drage, prav tako pa zvito naraste cena konzole, saj je treba dokupiti vsaj pomnilniško kartico (7.000) in kabel RGB za lep prikaz (8.000), najbrž pa tudi še en joypad (6.500). Tehnološko je zadeva izčrpana in lepše podobe, kot jo je moč videti v God of War in Gran Turismo 4, ne bo več. Next-gen friki ne bodo navdušeni.

Microsoft xbox

Zakaj xbox? Gosti kup pomembnih iger, izdanih za več sistemov, in prgišče izvrstnih ekskluziv. Njegov spletni servis Xbox Live nudi centralizirano in enostavnejšo internetno večigralsko izkušnjo od PS2, čeprav ni zastonj. Predvsem pa je xbox, ko ga opremiš z modifikacijskim čipom, zaradi trdega diska koristen kot večpredstavnostno središče za sukanje devedejev, diviksov in empetrijev. Kot tak se je udomačil v dnevnih sobah kar lepega števila Slovencev, ki na njem potem odigrajo še kako igro. Toda ...

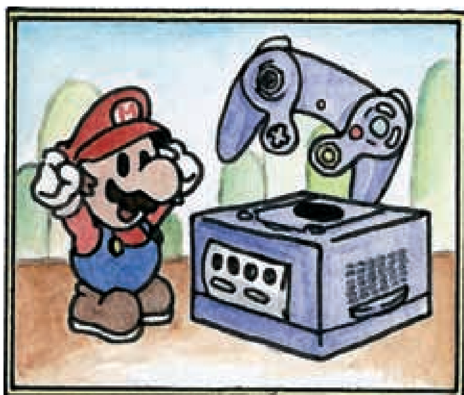


Zakaj ne xbox? Ponudba ekskluziv se je zdruznila na ništrc, saj se je Microsoft posvetil 360ici in PCju, prav tako pa je za sabo potegnil druge razvijalce. Relativno malo je multiplatformskih izdaj, saj se založniki preusmerjajo na novo generacijo konzol. In kjer Sony za

PS2 skrbi dobro, Microsoft za prvo šatuljo iks boli presredek. Nakup xboxa je zato odslej v interesu nažiganja obsežne kolekcije starih iger in rabe v multimedijske namene.

Nintendo gamecube

Zakaj gamecube? Za igranje par nadmočnih hardcore ekskluziv in otroških ter nekaterih večsistemskih naslovov. Za nažiganje GBAjevih modulov na velikem televizorju skozi game boy player. In zato, ker te stane bakšiš, saj kocko marsikje ponujajo za pol evrskega stotaka, stare igre so pa tudi napol zastonj.



Zakaj ne gamecube? Ker je sistem mrtev in bo zanj izšlo le še par iger, zaradi samosvojega formata okroglin pa ga ni moč uporabiti kot sukalo filmov. Po izidu Twilight Princess, Super Paper Maria in Baten Kaitos 2 je cube, razen redkih naslovov za več sistemov hkrati, finito. Nalinijskost mu je vedno ostala tuja.

Microsoft xbox 360

Zakaj 360? Je edina konzola naslednje generacije, ki je že na voljo. Nudi kompleten sistem z izvrstno grafiko in zvokom za ceno boljše grafične kartice. Spletni servis Xbox Live za 360 je odličen (čeprav v polni obliki plačljiv) in vsebuje predel Live Arcade, naphan s poceni ter zanimivimi klasikami & novimi igricami. (Ja, tu so igrice.) Seznam kakovostnih iger se počasi, a vztrajno zdaljšuje. Prodajajo ga že tudi pri nas. Microsoft et cohortes pa so napovedali slastne špile, močno vez s PCjem in zraven čepeč pogon HD DVD.



Zakaj ne 360? Za poln izkoristek potrebuješ dober LCD- ali plazemski televizor oziroma widescreen monitor, po možnosti sistem za obkrožajoč zvok ter širokopasovno povezavo v internet, kar strošek za verzijo brez 20 GB trdega diska (300 EUR) ali z njim (400 EUR) bistveno poveča. Na katodniku, ki ne zmore visoke ločljivosti, in stereo pojočih škatlicah je 360ico nesmiselno furati. Seznam iger še ni tako dolg in kakovosten, da bi konzolo absolutno veljalo imeti.

Nintendo DS

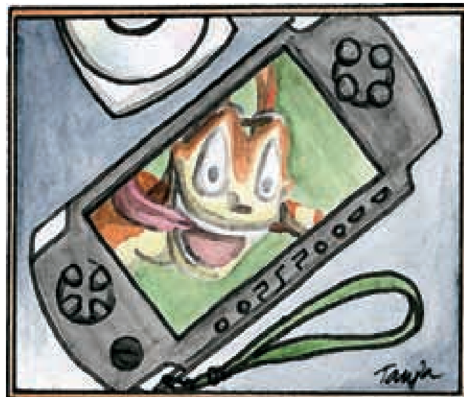
Zakaj DS? Odpirabilna šatuljica gosti številne superiorne špile, ki nore vizuale nadomestijo z igralnostjo. Brezžičnost in zastonjski, brezhibno delujoči spletni servis WFC omogočata internetno večigralstvo. Cena špilov je dokaj nizka (nekako devet jurjev). Kitajski dodatki nudijo možnost poganjanja doma narejenih programov, emulatorjev, tudi filmov & glasbe, čeprav v slabi kakovosti. Zasnova daje razvijalcem navdih za nove prijeme. Direktnost nadzora in masovni softver tipa Nintendogs konzolico delata domačo vsakomur, ne le hardcorovcem. In tu so impresivne napovedanosti ter verzija lite, ki je uletela 23. junija.



Zakaj ne DS? Videz stare verzije, nenavdušujoča strojna moč in nezmožnost kvalitetnega sukanja večpredstavnih vsebin pomenijo, da na cesti za DSovci kažejo z nožnimi prsti, vanje lučajo kefir in nadnje spuščajo krvoločne papagaje. Japonske šolarke bodo ostale hladne (ker imajo svojega), prav tako grafične cipe. Podpora v Sloveniji ni najboljša, saj se uradni distributer ne trudi in so stranke odvisne od trgovca Muellerja. Je pa res, da se tu napovedujejo boljši časi.

Playstation portable

Zakaj PSP? Ker je najlepša in najbolj puvaško impresivna e-zabavniška zadevščina, ki jo lahko primeš. Ou jea. 3D grafične sposobnosti so na ravni PS2, drkalica pa suče namenske ploščke UMD s filmsko vsebino, predvaja filme in glasbo s kartice ter se brezžično povezuje z drugimi PSPji in v splet. Špilpodpora ne bo jenjala, saj so napovedali ogromno naslovov, težave z dolgimi včitovalnimi časi pa so se unesle. Tudi PSP je moč prirediti za poganjanje doma narejenih programov (homebrew), med njimi emulatorjev.



Zakaj ne PSP? Naprava je kar draga, niti igre niso poceni (po 13.000 SIT). Za izkoristek večpredstavnosti je treba kupiti pomnilniško kartico z vsaj 512 MB - izdatek dobrega jurskega desetaka. Interes filmskih studiev je usahnil. Neprijazen vmesnik za prenos večpredstavnih vsebin. Zaskrbljujoč je manko kakovostnih iger, je pa res, da se stanje izboljšuje.

Čakati na PS3 / wii?

Kar se playstationa 3 tiče, čakanje ostaja legitimno, čeprav so dvomi zaradi Sonyjeve politike prelaganja, duvanja in sprenevedanja upravičeni. Preložitev evropskega izida s 17. novembra na marec 2007 je hud udarec, zlasti po nizu pol- in neresnic, ki si ga je privoščil Sony. Obet in želje ostajajo, saj so cell, blu-ray in naslovi, kot je Metal Gear Solid 4, močan magnet. A besno šparanje, kupovanje HDTVja in misel na import niso najbolj pametni oziroma so bolj kot ne domena fanboyev, ki ne šmirglajo trezne analize. Posebej ne ob dejstvu, da PS3 ne po filmčkih, ne v praksi (Carbon v Leipzigu) ni pokazal resnične nadmoči nad xboxom 360. Če upoštevamo, koliko navedb se je izkazalo za prazne marnje, gre v MGS4 in Final Fantasy XIII dvomiti. Glede na to, da 360ica pri nas ni uradno prisotna, saj nas Microsoft prišteva med države, kjer nimajo štroma, kaj šele, da bi ga propagirali, Sony pa uradno skrbi tako za PS2 kot PSP in bo za PS3, so te ugotovitve za tehnološko zavednega Slovenca žalostne. Toda dejstva so dejstva ...



Bržda gre takisto majčkeno počakati, kaj bo pokazala alternativa, xbox 360. Število iger se veča, novi naslovi niso razočaranje in demo verzije špilov, kot so Pro Evo 6, Test Drive Unlimited in Lost Planet, razturajo. A glavne uspešnice šele prihajajo in čeprav po vsej verjetnosti ne bodo apn, je pri tistih, ki še niso odločeni, modrejše čakanje na konkretnosti v slogu Gears of War in vmesno služenje za hud LCD ali plazmo, ki taki napravi edinole pritičeta.

In wii? Navdušenje je veliko in obetana cena v rangu petdesetih tisočakov jadrno privlačna. Wii koncem leta najbrž ne bo nadomestil osrednje konzole pod tevejem. Vendar to niti ni namen, saj je privlačnost HD-igranja za večino prevelika. Sistem gre imeti v mislih kot drkalico, ki bo v zlobna igrarska nedrja posrkala fotre, mame, stare ate, punce in gospodinjske pomočnice - hardcorašem pa bo rabila kot prijeten, alternativen oddih od haj def razturja. Hočemo ga zdaj!

Test Drive Unlimited – v živo!

Lojze Selski se odtrga od konzole in samo za vas odpelje ta pravo rundo s svojima ferrarijem 360 spyder in ferrarijem superamerico. O porscheju boxter in maseratiju 3200 GT tokrat nič besedi, ta konja nista več v njegovi štali.

Katero štirikolesno zverinico si ti, dragi čitatelj, najraje izbereš, ko buljiš v ekran, nažigaš Outrun, Project Gotham Racing, Test Drive ali kar je pač teh patetičnih nadomestkov za pravo stvar? Te kdaj tako zamakne, da za hip verjameš, kako namesto Thrustmasterjevega volana držiš v rokah originalen Ferrarijev kolosuk?

Bodem te popeljal v resnični svet tazaresnih porschejev, maseratijev in ferrarijev – ta malih osemvaljnih in ta pravih 12-valjnih.

Eden najlepših delov vožnje je že sama procedura nakupa. Iskreno ti privoščim, da kdaj to doživiš.

Pri Scuderiji te povabijo na tovarniško stezo v Fioranu ali Mugellu, nakar se poštirkan Italijan vzneseno smuklja okrog tebe, medtem ko preizkušaš rdeče konjičke. Taisti Italijan – še vedno v kravati in trodelni obleki, para uboga, medtem ko ti veselo igraš žepni biljard v svojih kavbojkah – ti v prodajnem salonu pokaže vse možne vzorce usnja, laka in kar je pač tega. Tudi velikost šivov na usnjenih sedežih si imaš izbrati, da o izboru barve sukanca ne govorim.

A preden sem imel tako zaželeni privilegij stopiti na sveto zemljo Maranella, sem moral, vsaj za superamerico, samemu podpredsedniku Ferrarija (ki je bil sploh dal zeleno luč, da imamo kot lastnik že enega ferrarija pravico kupiti tegale, ki jih le 559 komadov) pri vseh laških bogovih obljubiti, da kupujem zverco zase in ne za preprodajo.

Nato luna kakih dvanajstkrat pokaže svoj polni obraz in nastopi dan prevzema – končno!

Oni taisti Italijan, seveda v drugi obleki, skupaj s svojo joškato nafrfuljeno pomočnico nežno odgrne zaščitno svileno pregrinjalo in izdahne: "Tale krasni avto, velecenjeni gospod, smo naredili samo za vas."

Prvih tisoč kilometrov vožnje bodemo preskočili, saj ga takrat nikakor ni dobro zaganjati čez 5000 obratov – skratka, nič razburljivega.

Iz sedaj sva v Nemčiji, na avtobanu, dragi bralec. Prazna je tropasovnica, omejitve nobene, priveži se! Ugasneva radio, saj za nas, od bencinskih hlapov zadetih fanatikov, ni lepše muzike od visokoglasnega grmenja štirih centov konjev takoj tam za ritjo, ki je prešvicana od vznemirjenja.

Roke na volanu v položaju petnajst do treh, leva noga zalepljena na počivalo, v trtici (to je približno tam, kjer se našim sestričnam opicam prične rep) čutiš vsak ferrarijev odziv.

Zdajle na vso moč pohodi gas, z desno šapo pa karseda urno pretikaj F1-lopatko! Še sreča, da pri F1-menjalniku za nas amaterje ni pedala za sklopko. Dobre štiri sekunde do sto. Ako imaš pri sebi kako češpljo, naj poskusi pobožati armaturo – nič ne bo iz tega, tako je zalimana na sedež, hehe!

Še par sekund in smo pri dvesto. Motor hrumi, razganja ga od želje, da pritisneš do konca.

Dolg desni ovinek pri 260 na uro. Difuzor med zadnjima gumama te je tako prisesal na tla, da vriskaš od navdušenja in strahospoštovanja. Ga ni vlaka, ki bi po tračnicah krmaril bolj natančno kot zdajle ti.

Ven iz ovinka, na srednjo špuro do 290. Češplja tam desno je že zdavnaj obmolknila – in če to ni največja prednost za ferrariste, naj me Montezemolo brcne!

Ne mani si oči, niso še za na odpad – to, kar vidiš pred seboj, je efekt tunelskega vida. Česar NE vidiš pred seboj, bi moral zapisati, saj je avtoban ozek kot deviška špranjica.

Nagni glavo dol, izkopi klimo, ne dihaj, daj vse konje na zadnjo os – in tu je čarodejnih tristo pri sedem in pol jurjev minutnih revolucij V8 stroja.

Takoj ko zagledaš majhno pikico daleč spredaj, pa le brž taco z gaspedala – prekleto hitro bodeš dohitel brkatega, po klobasah in pšeničnem piru spahujočega Švaba v njegovi kripi. Približaj se mu z 250, prehitevaj ga počasi – in nahrani svoj občudovanja lačni ego. Ni ga futra za tvojega neandertalčka čez izbuljeni Švabotov pogled, ko goflja zeva mu široko, jezik mlahavo visi in slina kaplja po zamaščeni bradi! Šele zdaj je dojel, da ga je prav zares prehitel ferrari.

Avbe, avbe, kako bi le gorela njegova zavist!

A glej ga, zlomka, takihle pacientov bodeš bore malo srečal. Njih večina ti pomaha, dvigne palec v znak občudovanja. Pri rdeči luči na semaforju mulček z zadnjega sedeža v sosednjem avtu doživlja svoje prve avtoerotične fantazije, pase oči na vsaki izboklini tvoje mašine. Njegov ata hitro klikne fotko kar z mobilcem, mamica ("Gospa, vam vsa čast, a ti, mulček, mamicu ti nabijem!") se oblizne in bradavički strumno stopita v pozdrav.

Ko sva že ravno pri joških, dragi sopotnik: tudi na to imaš biti pripravljen, ko boš gnal hudo rdečo zver gori doli naokoli, da ti bo študentka v katrci pokazala oprsje; da ti bo jasno dala vedeti, kako zelo rada bi svoje oralne veščine izpilila v ferrariju. Pa ne zato, ker dobro zgledaš.

Ako bodeš popustil skušnjavi, vedi: športni kupeji so tesni, kabrioleti zgoraj brez pa hudo zabavni! Kamasutro le imej pri roki – če je ne znaš na pamet, ti, ti!!! – mični gospodični pa naj gimnastika ne bo španjolska vas, sicer se bodeta tako štorasto kobalila tam notri, da bo vsa mularija iz sosednje vasi hahljajoče spremljala zabavo skozi zarošene šipe.

In če misliš, da je orgazmičen užitek gnati konje čez tristo na uro po avtobanu, si se hudimanovo uštel.

Greva torej v ta pravega ferrarija, 12 valjev spredaj v nosu, 540 konjev na zadnjih radirkah, zgoraj brez, GTC-paket.

Tista cesta proti Idriji bode kar pravšnja, pa tudi serpentine čez Črnivec nudijo sladostrastne užitke. Za prve tovrstne vragolije pa naj ti ne bo žal penezov in se podaj na poligon – boš vsaj zagotovo ostal živ, in drugi tudi.

Češpljo pusti doma, ako nočeš svetle usnjene notranjosti polepšati z izbruhki.

Najprvo se spoznaj z živaljo in s cesto, vso elektroniko nadzora koles pusti lepo pridno pri miru.

Oster levi ovinek, gladek asfalt, prvi poskus: počasi pripelješ, počasi vstopiš v ovinek, ostaneš na svoji strani, počasi izpelješ, obe roki vedno na volanu brez premikanja, čelada obvezna. Ponovi dvajsetkrat, vsakič malo hitreje, ogrej gume. Slej ko prej ti bo pri izhodu iz ovinka prižgana ASR-lučka povedala, da bi brez elektronike zobal maline v nasprotnem jarku.

Vklopi SPORT MODE. Avto se zniža, amortizerji otrdijo, ASR zagrabi kasneje. Malo si zadrsal, bravo! Tisti čudni duh niso tvoje neumite noge, to je zadah navdušenega pnevmatičarja, ki si mane roke, saj te bo jutri olupil za štiri nove gume.

Najvišji level: izklopi ASR. Elektronike nimaš več, le še pedale in ročno. Ne pozabi na trtico, sedi globoko nazaj, da boš v ledjih čutil, kam zverina rine.

Nažgi po ravnem do 8 K obratov, 150 na uro, pogled naprej. Pohodi zavoro na vso moč, naj zagrabi keramika, trikrat hitro z levo roko polopatkaj navzdol do druge prestave, odločno suni volan v levo, pogled v smeri ovinka. Dihaj, dihaj, s plinom ga nežno počez postavljenega pripelji do izhoda iz ovinka, leva noga pri miru, volan vijačiš v nasprotno smer. Zravnaj in udri po blagu.

Eno uro tovrstnih vaj na dan naj zdravnik predpiše. Pacient se zdravo preznoji, adrenalin očisti uma in duha, srce orgazmira, pa še babe ne potrebuješ za to.

Inu na parkirišču, ko boš videl žareče očke mladiča, ki s tako silo vleče mamico za roko proti tvojemu avtu, da ji jo bo zdaj zdaj izpulil – takrat odpri vrata, naj se pobček usede, in mu pusti minuto sanjarjenja.

Se še spomniš začetka zgodbe, dragi bralec, ko je v salonu polikani Italijan lizal tla pred teboj, da si nisi umazal podplatov? Ne bo minilo mesec dni od prevzema nove igrače, kar ti pismonoša prinese pismo od Lukata. Onega malo prej omenjenega di Montezemola. Z originalnim podpisom, z globokospoštovalnimi pokloni ter izrazi vseobčega zadovoljstva in osebne sreče, ker si kapnil nekaj cvenka v njihovo blagajno.

Tudi če ti gre kot meni takole lezenje v rit na jetra, vedi, da globoko v tebi ždi pohlepna samovšečna zverinica, ki te je premamila, da si se spustil v to racionalno povsem nedopustno nakupovanje.

Privošči zverinici igračo, v zameno ti bo dolga leta božala in razvajala dušo.

Sem rekel igrača? Hudika, zdajle imam dirko na Xbox Live – bodi v cvetju, dragi bralec!

MIŠI Z MENJALNIKOM

Švicarji trdijo, da so s svojima zadnjima izdelkoma revolucionalizirali miške. Med ugotavljanjem, ali je v hvalisanju kaj resnice, Luniju dodobra otečejo prsti.

Logitech ne velja za podjetje, ki bi zganjalo vik in krik za vsako malenkost. Njihovi izdelki so praviloma v vrhu ponudbe in lep dokaz ljudske modrosti o dobri robi, ki se sama hvali. Tolikanj bolj presenetljiv je zato kraval, ki so ga nedavno dvignili v čast novima miškonoma, MX revolutionu in VX revolutionu. Označili so ju za miškarski prelom, ki bo čisto spremenil način uporabe obračunalniških glodalcev, ju oklicali za najnaprednejši podgani na svetu in njima v čast sproducirali celo golfistično mini igrico. Početje je, razumljivo, dvignilo marsikatero obrv, posebej ker do nedavnega nihče ni vedel, kakšni bosta zadevici sploh videti.

Definicija revolucije

Realnost se je, kot mnogokrat doslej, izkazala za manj vzburljivo od divjih ugibanj. MX in VX sta sodobno oblikovana, a vseeno dokaj klasična glodalca. S čem sta si potemtakem zaslužila pomp? Podjetje navedbe upravičuje s štirimi pogruntavščinami. Na prvem mestu je povsem predrugačen kolešček, v katerega razvoj je šlo več časa in denarja, kot večina konkurentov porabi za celotne serije kosmatincev. Okroglinica namreč vsebuje funkcijo 'hiper hitrega skrolanja', namenjeno premagovanju gromozanskih tekstovnih dokumentov, slabo dizajniranih spletnih strani in neskončnih Excelovih preglednic. V praksi vse skupaj deluje tako, da se ščegi suče skorajda brez upora. Če ga res pošteno frcneš, nemoteno divja skoraj deset sekund in v tem času prebrodi nekako sedemdeset tisoč vrstic teksta! Vse skupaj je na začetku nekam čudno, zlasti ko se izbokline dotakneš pomotoma in mimogrede preskočiš stran ali dve. A z nekaj vaje je moč doseči presenetljivo natančno kontrolo. Največjo težavo predstavljajo igre, natančneje streljačine, kjer je na koleščeck praviloma vezana menjava orožij. Za pravo izbiro je potrebna nič manj kot nadčloveška preciznost, kar v žaru bitke pomeni zmanjšano pozornost na druge stvari. Recimo prihajajočo flakovsko bombuljo.

Tu na sceno stopi druga pomembna noviteta, pametni menjalnik. Kolešček je namreč moč preklapljati med novim, breztrenjskim načinom delovanja in dobrim starim klikotajočim. Še več, miška glede na gonilniške nastavitve samodejno spreminja med njima – če zazna, da si pognal Word, vklopi hiper skrolanje z določeno občutljivostjo, v Acrobat Readerju ga še naspidira, dočim je v špilih privzeti način klikotajoči. Če se z izbiro ne strinjaš, jo lahko skozi gonilnike kadarkoli prilagodiš ali dodaš nove programske profile. Odlično. Povrhu zaznavanje poteka tudi mehansko. Ko skroler v klik modusu zasučeš z ihto, se zobci vdajo in nastopi hiper suk, nakar menjalnik spet preklopi v prvotno stanje. V šoferjih se da celo nastaviti silo, potrebno za spremembo.

Takisto posrečen je hitroiskalni gumbeljn, ki se je naselil pod koleščkom. Zadevica deluje tako, da v tekstu označiš zanimivo besedo, nakar knof instantno prikliče nastavljeni spletni iskalnik. Resnično kul ideja – škoda le, da sta na izbiro samo Yahoo in Google ter da ni moč dodajati novih. Ker je tovrstno omejevanje nadvse glupo, močno sumim, da bo izbira obogatena ali celo prepuščena posamezniku v eni prihodnjih posodobitev gonilnikov. Osebno bi cenil vsaj še kak *Dictionary.com*, če že ne Isohunt, he he.



Glodalcema z ergonomskega, estetskega in tehnološkega vidika ni mogoče očitati veliko. Toda kakovost sestave bi vseeno lahko bila boljša.

In nenazadnje je tu nov poskus olajšave preklapljanja med aktivnimi okni. Logitech podobne funkcije vdeluje od prvih mousemanov naprej, vendar se nobena ni zares prijela. Morda bo več sreče imel 'document flip', ki se je udejanjil v obliki dodatnega koleščka na palčni strani MXa. No, gizmo v resnici ni zmožen sukanja, temveč le nagibanja po navpični osi, kot kaka močno omejena paličica veselja. Žokanje botruje premikanju po seznamu dejavnih programov, dočim pritisk izvrši izbiro. Zadevica ni napačna, vprašanje je le, ali bo združljiva z Visto, ki namerava povsem predrugačiti alt-tabanje.

MX in VX

Večji od revolucij, model MX, je neposreden naslednik prvega laserskega mišona, slavne tisočice. Kot tak je prvenstveno namenjen napredni pisarniški rabi in je ozaljšan s praktično vsemi Logijevimi tehnikalijami. Sukalo kljub hiperskrolanju in menjalniku omogoča stransko premikanje, dvojici glavnih uhljev pa delajo družbo hitroiskalni knofek, preklapljalna blazinica in dvojica mini pritiskal za spletno navigacijo. Oblika ni odvrtek legendarne MX500, temveč je nova in spominja na zadnje Logitechove prenosniške poskuse. Glodalec je nižji in nima značilnega hrbtišča, a je še vedno zelo velik, tako da odpade upravljanje zgolj s prsti. Da je oblika zamišljena za celodlanski nadzor, dokazuje veliko, udobno počivališče za palec. Rezultat je futuristični videz, ki spominja na vesoljsko ladjo iz X3. Toda ergonomija ni ogrožena. Ostale tehnikalije niso nič posebnega. Srce mišona je lasersko tipalo prve generacije z ločljivostjo 800 dpi, ki mu ni mogoče strojno prilagajati občutljivosti. Za komunikacijo skrbi iz G7 znana 2,4-gigaherčna radijska povezava s strašanskim dometom, medtem ko škratke elektrone zagotavlja napolnljivi litij-ionski akumulatorček, ki je najbrž enak kot oni v MX1000.

V praksi se je MX revolution po približno desetih dneh intenzivne rabe izkazal za udobno in zmogljivo zmene. Zavoljo bogastva dodatnih funkcij zahteva nekaj prilagajanja in včasih se je treba zavestno prisiliti k rabi naprednosti. A naposled ti zlezejo pod kožo in postanejo samoumevne. Žal pa brez pritožb ne gre. Če odmislim očitno (pre)velikost, ki bo odgnala ljudeke z manjšimi dlanmi in tiste, ki miške upravljajo s prsti, ter manko modela za levičarje, sta me najbolj zmotila neodzivna stranska navigacijska gumba. Drobčkani zadevici je težko pripraviti do jasno definiranega klika in se pogosto sploh ne odzivata. Popoln ni niti kolešček, ki ima včasih težave s samodejnim preklapljanjem in spušča čudne rožljajoče zvoke. Kako bi se

šele obnašal z nekajmesečno zalogo prahu in svinjarije v občutljivem mehanizmu? Nekatere utegne zmotiti še odsotnost tretjega gumba, ki tradicionalno domuje pod skrolerjem. Z nekaj telovadbe si ga je sicer mogoče priboriti v gonilnikih, vendar potem odpadeta hiper skrolanje in preklapljanje, kar nima smisla. VX revolution je namenjen sobivanju z laptopi, zaradi česar je manjši in funkcijsko nekoliko okleščen. Ergonomsko je odličen, le da v nasprotnem smislu kot bratec: zaradi drobnosti bo prijal vsem tistim, ki se jim MX zdi preokoren. Za levičarje je enako neuporaben. Malček vsebuje vse nove pogruntavščine, a v nekoliko drugačni obliki. Koleščček je denimo še vedno sposoben menjave načinov, vendar je to treba opraviti ročno, z drsnikom na trebuhu naprave. Gumbakelj pod skrolerjem tako ne nadzoruje menjalnika, temveč prikliče preklapljanje med okni, zaradi česar se je poslovil žokalnik pod palcem. Edina nedotaknjena lastnost je iskalno pritiskalo, ki se nahaja na enakem mestu. Je pa zato VX pridobil nekaj, česar MX nima – drsnik za povečevanje in pomanjševanje pogleda. Zadevica pride jako prav v Adobe Readerju, Wordu, risarskih programih in je gonilniško nastavljiva. Preostali nabor je večidel enak, z izjemo napajanja. Namesto akumulatorja VX seslja navadno baterijo AA, najbrž zaradi potovalne praktičnosti. Pohvaliti moram še praktični predalček na spodnji strani, namenjen shranjevanju radijskega sprejemnika.



● Hiperskrolanje je precej posrečena funkcija, če se le ne zanašate preveč na sredinski gumb.

Med rabo pa me VX še zdaleč ni navdušil. Nemara sem pri izbiri imel nesrečno roko, toda miška je delovala kot ne povsem dokončan preizkusni primerek (da ne bo pomote: preizkušal sem prej nerabljeno inačico). Uhlja sta klikotala nekoliko rahitično, levi je pogosto imel težave z zaznavanjem pritiskov, uporaba hitroiskalnega knofa na hrbtu je vzrokovala čudnemu zatikanju glavne dvojice, koleščček je večkrat odpovedal poslušnost, preklapljanje programov je delovalo le, če sem skroler stisnil pod kotom, premikanje je bilo trzajoče ne glede na podlago ... Za boljši od sorodnika sta se izkazali le navigacijski pritiskali, kar pa je skupaj vzeto slaba tolažba.

Sodba

Za vztrajanje pri razvoju mišk, brez katerega bi morda še vedno furali trogumbne podgane s kroglico, si Logitech sicer zasluži pohvalo. Kljub temu pa revolutiona nista posrečena izdelka. Deloma zaradi visoke cene (25 in 20 jurjev), deloma zaradi nepremišljenosti določenih oblikovalskih odločitev, predvsem pa vsled kakovosti proizvodnje. Glodalcev, ki naj bi bila najboljša na svetu, pač ne smejo pestiti tako osnovne težave, kot so neodzivni gumbi in trzajoče premikanje. Zato je modro počakati na njuna naslednika, ki bosta – upajmo – mnogo manj problematična.

Klima za grafike

Grafe so se v vročih poletnih dneh sesuvale kot domine. Da bi ne bilo tako, Luni predstavi izbrano družbo najboljših ohlajevalnikov.

Že zdavnaj so minili časi, ko so ujčkanje z zajetnimi hladilniki zahtevali le procesorji. S splošnim napredovanjem silicijskih rezin in mnogokratnim množenjem tranzistorčkov v njih se je močno povečalo toplotno oddajanje tako rekoč vseh sestavnih delov računala. Dandanes hladilo potrebujejo vezna čipovja, zvočne kartice in včasih celo mrežni vmesniki!

To posebej velja za grafe, ki so se v zadnjega pol ducata let iz samoumevne periferije preobrazile v sestavni del, ki je vsaj tako pomemben kot procesor. Moderne pikosenčilne pošasti se z osrednjimi tiktakali kosajo na vseh področjih – vsebujejo stotine milijonov preklopnikov, zmorejo um begajočo število operacij na sekundo in, da, proizvajajo vse prej kot prijetne količine vročine. Lep primer sta šampiona radeon X1900 XTX in geforce 7900 GTX, ki med polno obremenitvijo izpljuneta po več kot sto vatov toplotne energije! To je nekje v rangu nesrečnih pentiumov 4 prescott, medtem ko zadnji rod procesorjev porabi le še med 45 in 65 W. In, kar je še huje, nič ne kaže, da bosta ATI ter Nvidia sledila zgledu procesorskih fabrik. Dočim AMD in Intel zadnje čase nakladata le še o razmerju med zmogljivostjo in porabo energije, grafična velikana kot za stavo množita število tranzistorjev, zvišujeta frekvence, na karte popata dodatne priključke za napajanje, svetujeta uporabo specializiranih grafičnih usmernikov (o njih nemara enkrat v prihodnosti) ter razmišljata celo o ločitvi grafikulj v lastno ohišje. Rezultat so kartulje, ki se dičijo z ogromnimi, glasnimi dvorežnimi hladilnimi sistemi in ki tem navkljub dosegajo temperature med 80 in 90 stopinjami Celzija. Ne le, da to negativno vpliva na življenjsko dobo občutljivih vezij, temveč se kritično približa točki sesuvanja. Natrpano in / ali slabo prevetreno ohišje oziroma obloga prahu na rebrih in že v špilih gledaš plesoče teksture, zmaličene modele ter utripajoče piksle!

Roko na srce, tako Nvidia kot ATI (oziroma po novem AMD, saj je ta podjetje kupil) se bosta morala unesti in se bolj vneto posvetiti energijski učinkovitosti čipov. Splošne smernice industrije so jasne: ljudje zahtevajo tihe in učinkovite strojčke, zato je energijska varčnost za marsikoga pri nakupu vsaj tako pomembna kot zmogljivost ter cena. A zaenkrat je rešitev treba poiskati na lastno pest, khm, denarnico. Industrija najrazličnejših hladilnih dodatkov za grafe cveti in na voljo so ducati proizvodov. Kakopak vsi trdijo, da so tišji in neprimerno učinkovitejši od privzetega hladilnika. Toda resnica zna biti drugačna in z napačno izbiro lahko narediš več škode kot koristi. Zato smo pri lokalnih računalniških branjevcih napaberkovali za par škatel hladilnikovja in se lotili mučenja vročekrvnega radeona X1900 XTX. Po pričakovanjih je več kot polovica izdelkov izpadla v prvem krogu – izkazali so se za inferiorne serijskemu, kar njih nakup takoj naredi nesmiseln. V ožji izbor je prišla le peterica modelov, ki sodijo v vrh ponudbe.

Arctic Cooling accelero X1 in X2

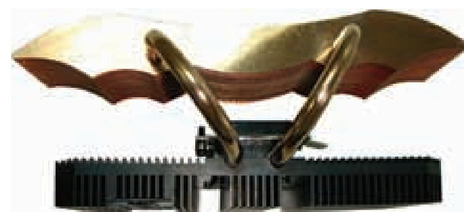
Švicarsko-kitajski Arctic Cooling je med znalci dokaj čislano podjetje. Prisotni so že dolgo, sprva izključno kot izdelovalec hladilnikov za grafe, dočim zdaj ponujajo še procesorska ohlajevala, ohišja in ventilatorje. Njihova serija silencer ne porebuje predstavitve, saj je neprenehoma na voljo že od časov geforcev 4. Fabrika se že od nekdaj v prvi vrsti posveča tihim hladilnim metodam in njena najsodobnejša primerka, accelero X1 (za geforce serij 7 in 8) ter X2 (za radeon X1800 in X1900), nista izjemi. Uporabljata nalašč oblikovani stožčasti ventilator s tekočinskimi ležaji FDB (Fluid Dynamic Bearing – taisto tehnologijo uporabljajo za tišanje trdih diskov), ki je v primerjavi s privzetimi vetrnicami praktično neslišen. Rebra so v celoti iz bakra in so podprta s šesterico toplotnih pip za enakomerno razporeditev vročine po vsej površini. Zaradi velikosti hladilnika ta oskrbuje tudi pomnilniške čipe. Še ena lepa lastnost accelera je preprosta in hitra namestitev. Ker sta modela namenjena določeni seriji grafikulj, se avtorji niso matrali z univerzalnim namestitvenim sistemom: zadevo enostavno položiš na grafo, od zadaj priviješ par vijakov in to je to. Povrhu se vent napaja po kartuljinem vezju, kar pomeni, da se število obratov uravnava na podlagi obremenitve.



Pri Arctic Coolingu so se že od začetka specializirali za tiha hladila. Accelera nista izjemi.

Aerocool VM-102

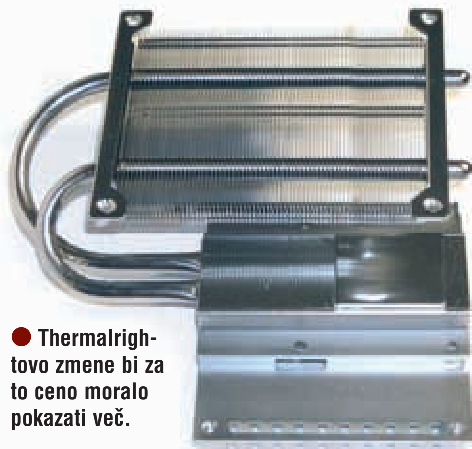
Doba pasivnih toplotnopipičnih reber ogromnih razsežnosti je minila. Njega dni so tovrstna hladila zadostovala za udobno delovanje najboljših grafikulj, današnji zmogljivostni prvaki pa so enostavno prevroči. Nasprotnega mnenja je edinole tajvanski Aerocool, ki je izdal že drugi neventilatorski model, navedoma zmožen ohlajanja vseh graf. V ta namen so spojili dobesedno ogromen kos rezkanega aluminija, dve dolgi vroči cevki in trideset lističev bakra. Rezultat je gromozanski kovinski artefakt, ki tehta skoraj pol kile! Pritrditev takega kolosa bi bila izziv že sama po sebi, Aerocool pa se je povrhu odločil ustvariti mehanizem, ki paše na vse kartice. Cena je na žalost visoka: sistem je neverjetno nepraktičen, inštalacija brez pretiravanja traja pol ure, povrhu pa imaš vseskozi občutek, da bi ti prav prišla še kaka okončina. No, tudi po vsem tem trudu kompozicija ne vliva občutka trdnosti, zlasti stik med že tako pregrobo obdelano hladilno glavo in čipom. A težav s tem ni konec, saj se zna hitro zgoditi, da kartice sploh ne boš mogel vtakniti v matično ploščo. Zadevščina se namreč vsled velikosti rada zatika ob hladilnik čipovja in pomnilniške module. Ker na Aerocoolovi strani ni nobenega združljivostnega seznama, je nakup bolj kot ne loterija. In še zadnji malus: VM-102 ne hladi pomnilniških čipkov, tako da je treba ceni prišteti komplet ustreznih rebrc.



VM-102 je lep dokaz, da docela pasivni kulerji niso primerni za naspidirane moderne kartulje.

Thermalright V-1 ultra

Thermalright je eno tistih podjetij, ki še niso izdala zares slabega izdelka. Vse njihove hladilne rešitve so se izkazale za solidne, pogosto kar za najboljše. Povrhu so vsaj delno zaslužni za uspešen preboj vročih cevk, saj so jih začeli vdelovati med prvimi. V-1 (dve cevki) in V-1 ultra (tri cevčice + dodatno hlajenje ramov) sta njihova prva grafična ohlajevalnika. Na prvi zadeg okularja spominjata na pasivne modele: narezkani sprednji del je s pipami povezan z rebri na hrbtnem delu grafe. Vendar Thermalright ne fantazira o



● Thermalrightovo zmene bi za to ceno moralo pokazati več.

neslišni rabi, temveč prilaga pošten nizkoprofilni vent premera 8 cm. Zadevščina se zasuče 2,5-tisočkrat na minuto in ne spada med najtišje, vendar premakne zajetne količine zraka. Namestitveni sistem je na žalost zelo podoben Aerocoolovemu, kar pomeni, da je treba z gibljivimi ročicami najprej pritrditi osnovni okvir. Zaradi premičnosti in pritrditve v le dveh točkah je konstrukcija dokaj nestabilna in ne ustvarja pravega stika med rebri ter procesorjem. Problem vsled za dobrih 150 gramov nižje teže ni tako pereč kot pri VM-102, a kljub temu sem mnenja, da bi se Thermalright moral bolj potruditi.

Zalman VF-700 CU in VF-900 CU

VF-700 je na prodaj že kar nekaj časa in obstaja v dveh osnovnih različicah: bakreni ter aluminijasto-bakreni. Obe sta nadalje na voljo z navadnim ali prozornim, modro osvetljenim ventom. Gre za 70-milimetrsko enoto, ki se privzeto vrti z 2650 obrati na minuto, vendar je kompletu priložen žični vmesnik za polovično upočasnitev. Hladilo je tipičen predstavnik Zalmanove stare generacije in je v celoti sestavljeno iz vpetih bakrenih lističev. Sredinsko nameščeni vent tako ne prepihuje le reber, temveč še okolico, kar pridoma izkorišča priložena osmerica modrih hladilnikov za rame. VF-700 je moč rukniti na skorajda vse grafe, od geforcev 4 do radeonov X1900. Zalman sicer ne priporoča rabe na najhitrejših karticah današnjika, toda VF-700 je v resnici boljši od večine konkurence. Sistemu namestitve ni mogoče očitati ničesar, saj je nezapleten in stabilen.

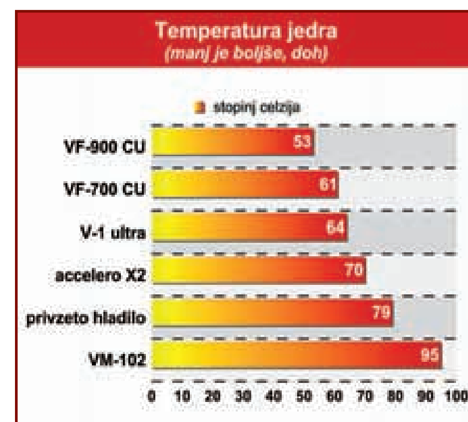
Mlajši bratec VF-900 gradi na teh solidnih temeljih. Je večji, premore več bakrenih lističev, zajetnejšo vetrnico in toplotni pipi, ki vročino razširjata po obodu. Zalman je pozorno nadgradil tudi ostale pomembne vidike. Stična ploskev, ki je pri VF-700 malce neravna, je pri novincu zloščena do zrcalnega odseva. Ker je del kompleta potenciometer fan mate 2, je hitrost zrakomlata mogoče natančno uravnavati. A nemara najboljša pridobitev je res odličen način inštalacije, ki uporablja vse štiri luknje na karticah. Namestitev je zato hitra, ne zahteva nobenega orodja in omogoča optimalen stik. Preostanek kompleta je identičen VF-700, vljučno s hladilniki za pomnilniške čipe.



● Zalmana sta najboljša v vseh pogledih. Sta zmogljiva, po želji tiha in imata super namestitveni sistem.

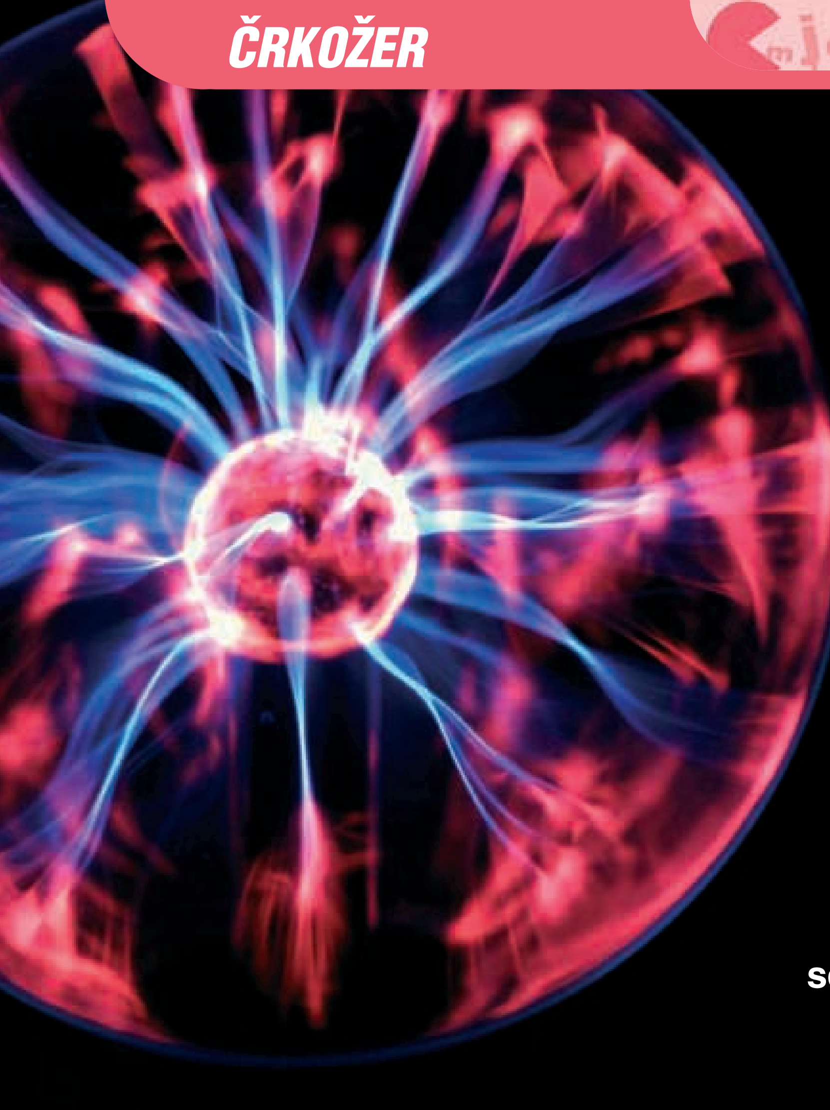
Testis in modrovanje

Vlogo preizkusnega zajčka je torej igral radeon X1900 XTX. Atijev, em, Amdjev šampion velja za najbolj vročo grafo trenutno in spremljanje temperatur skozi gonilnike to le potrjuje. Celo z gorostasnim dvorežnim hladilnikom se med uporabo zlahka segreje nad 70 stopinj, z nekoliko zamašenimi rebri pa preseže 90. Za najbolj primeren telovadni softver se presenetljivo nista izkazala kaka igra in 3D Mark, temveč orodje za navijanje ATI Tool. Zadevica vsebuje funkcijo za iskanje artefaktov, ki močno obremeni tako čip kot pomnilnik. Povrhu jo je moč goniti točno toliko, kot potrebuješ, kar je bilo v našem primeru dobrih dvajset minut. Najprej je prišel na vrsto osnovni Atijev hladilnik. Da bi bila primerjava poštena, je doživel demontažo in temeljito čiščenje ter fasal premaz sveže termalne paste. V takšnem stanju je dosegel 79 stopinj Celzija, kar je na meji nevarnosti. Ni dvoma, da bi se v kakem prenatrpanem, vročem ohišju odrezal mnogo slabše. Nato je priložnost dobil Aerocoolov gigantski pasivnež (dobrih 6.800 SIT). Temperatura se je že po kratki obremenitvi hitro povzpela, ob koncu testisa pa je kazala neprijetnih 95 stopinj. ATI Tool začuda ni izvrgel napak, vendar bi hladilnik v zaprtem ohišju nedvomno presegel mejo sesutja. Nauk: pol kile aluminija in bakra brez ustreznega venta ni vredno suhe žemlje. Preostanek ohlajevalnikov se je odrezal precej bolje. Vsi po vrsti so zlahka natepli privzeto zmene, v najboljšem primeru celo za 26 stopinj! Tolikšne razlike so nedvomno impresivne, posebej če želite iz grafe iztisniti poslednji megaherc. Accelero X2 (dobrih 7 jurjev) se sicer ni kosal z Zalmanovima bratoma (VF-700 CU košta dobrih sedem, VF-900 CU pa 10,5 tisoč), a je pokazal najboljše razmerje med zmogljivostjo ter glasnostjo. Grafo je uspešno hladil in bil pri tem praktično



neslišen. Manjše razočaranje je Thermalright (11.600 SIT), od katerega sem glede na poreklo in ceno pričakoval več. Vse frižiderje dobite na ***www.cool-pc.org***

In zmagovalec? Graf je dovolj zgovoren – VF-900 CU je trenutno najzmogljivejši. V navezi z njegovimi ostalimi vrlinami, zlasti preprosto inštalacijo, dileme ne bi smelo biti. Kupite ga in grafa vam bo hvaležna.



ZNANJE HOČE ŽIVETI

Sneti pa Navi se zabubita v kupek poljudnoznanstvenih bukvic in izideta tako razsvetljena, da sta podobna kresničkam. Ker imata zdaj dioptrijo +42, se zaletita v najbližji ventilator in radostno ponudita svoje atome večnosti.

Da se police knjigarn ino knjižnic vse bolj šibijo pod težo najraznoterejših poljudnoznanstvenih bukev, ni težko opaziti. Kamor pogledaš, želi nek izvedenec običajnemu ruljeku razložiti fizikalne teorije, geološki ustroj planeta, biološka dejstva in vsemirske skrivnosti. Hm, bljeh – znanje, predavanja, fakti? Nimam tega dovolj že v šoli? Se nisem tega rešil, ko sem iz nje izšel kot svoboden človek? Ajde, moč je na to gledati tako in se nikdar več ne pritakniti ničesar, kar bi utegnilo v sebi skrivati grozovito nevarnost, da ti razširi obzorja. Vendar bi bilo to zelo neumno. Navsezadnje se učimo vse življenje in če ti kaj osmisli obstoj, to niso materialne dobrine, temveč vedenje o tem, kaj te obkroža ter zakaj. (Čeprav nov ferrari in zares velik LCD-televizor ne škodita, he he.)

Prav od radovednih možganov, ki besno iščejo znanje, živijo avtorji bukev, katerih izborčič sva dala vkup. Eni pišejo lahkotno, sprostitveno in za širšo publiko, ki v dani tematiki ni podkovana; drugi resneje in bolj poglobljeno, da za njih razumevanje potrebuješ vsaj solidno podlago ter intelektualni domet. A v vsakem primeru gre za to, da se sila zapletene znanstvene teorije, od fizikalnih (Hawkins) prek bioloških (Dawkins) do zbranih z vseh vetrov (Bryson), razloži na tak način, da jih lahko kolikor-toliko dojame vsakdanjež. Tak, ki ga krasi želja po tem, da bi se izobrazil, pomolil glavo iz dimenzije razprodaj, opravljivih cajtengov ter MTVja in se širokih oči zazrl v skrivnosti življenja, vesolja & sploh vsega.

Bill Bryson: Kratka zgodovina skoraj vsega

Tole delo je v svetu malikovano kot le kaj, in dejansko gre za izjemno kul branje. Ni ravno vseobsegajoča enciklopedija, gre pa za simpatičen, sleherniku razumljiv poskus razlage izbranih faktov o Zemlji in tem, koliko truda, žolča ter predanosti je šlo v njih odkrivanje. Po eni strani knjiga radoživo razloži niz pojavov in procesov, od nastanka vesolja ter življenja prek velikosti našega planeta do prihoda ledene dobe, razvoja homo sapiensa in Einsteinovih zamisli. Po drugi pa je prava zakladnica kuriozitet o veleumih, ki so prispevali svoj kamenček v mozaik današnje kemije, fizike, biologije, geologije in ostalih ved. Kot se za poljudno znanost spodobi, je beseda nezapletena, z obilico hudomušnosti, ki jo prevod dobro zadene. Posebno očarajo fine ponazoritve normalnežu neogibno obskurnih količin, saj trilijone ničel iz strogo znanstvenih besedil nadomestijo prikladnejše enote. Podmornico v Marianskem jarku namesto atmosfer peštajo hruške s cementom, medtem ko drobčkanost atomov ponazarja njih polmilijonska četa, skrita za človeško kocino.



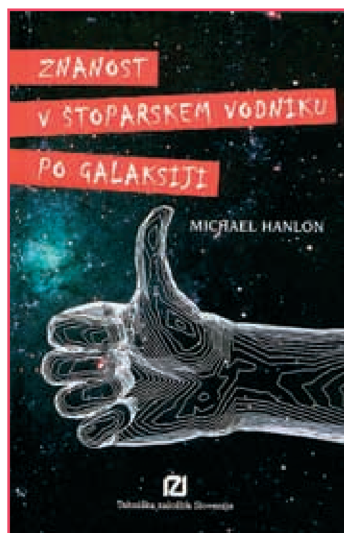
Ostremu očesu sicer ne uide prgišče nerodnosti strokovne čudi in ponavljajoč se recept anekdotičnega, lahkotnega nizanja zanimivosti, čemur sledijo hipne zresnitve z ostrimi prehodi v življenjepise mislecev. Se pa v poplavi imen in podatkov ne bodeš utopil, saj je Kratka zgodovina bogastvo navzkrižnega sklicevanja in premeteno vtkanih opomb, ki za spremembo niso odrinjene k platnicam. K zapomnljivosti doprinesejo anekdote o velikanih znanosti, s katerimi Bryson tem ljudem vdihne dosti življenjskosti, ki je običajno odsotna iz šolskih klopi. Popiše zdrahe in prijateljstva, zmage in poraze znanstvenikov, ki se ti na ta način vtisnejo v spomin precej bolj kot suhoparni zapisi v učbenikih. Moteč je le manko stvarnega kazala, ki delo oropa dolgoročne uporabnosti in s tem znabiti mesta na domači enciklopedični polici.

Po obrnjeni zadnji strani Kratke zgodovine časa resda nimaš občutka nadkozmičnega razumevanja ustroja vesoljstva, vendar je tvoje obzorje vsekakor razširjeno za par važnih stopinj. Pri čemer si se za nameček še fino imel.

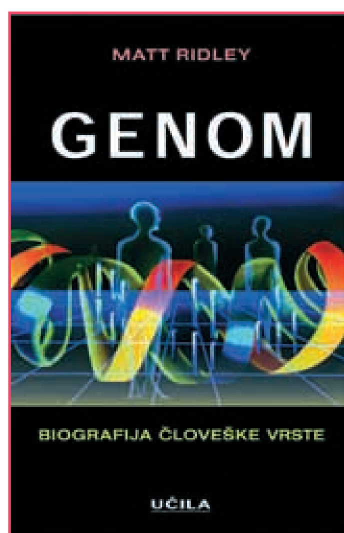
Michael Hanlon: Znanost v Štoparskem vodniku po galaksiji

Dejstvo je, da je v buči Douglasa Adamsa marsikaka domislica nastala zahvaljujoč poku novih odkritij, ki so v času pisanja brenčala med izobraženskо srenjo. Nakar se četrt stoletja kasneje najde britanski razlagalec Michael Hanlon in si zada pokuk v znanstveno zakulisje veličastno odbitega, komaj še znosno kultnega Štoparskega vodnika. Teme so možen scenarij apokaliptičnega večernega programa v nekem gostinskem obratu na Stopotju, nerodnosti časovnih potovanj, riba babilonka in njena spektakularno nesposobna internetna utelešenja, pasti teleportiranja ter neolikana izmuzljivost nezemljanov. O sličnih pirodoslovnih tajinstvenostih kubiki papirja seveda že

razpredajo, vendar ta neobičajna novinka izstopa. Največ ekstaze bo nudila fanatikom na enačbo 6 x 7, a zaradi premišljene prijaznosti tudi od nestrokovnjakov ne zahteva predhodnega (ali ponovnega) premletja vse petdelne trilogije. Si bodo pa tega verjetno hitro zaželeli.
Naphana je s citati in brezšivnim vpletanjem odmevov matičnega besedila ter spisana v prepoznavno živahnem, toda ne skopiranem slogu, ki dviga palec tako strokovnjaški terminologiji kot odštekanostim. Jasno, saj resno znanstveno faktovje žmohtijo ukročene črne luknje in Jupitri v kovčku pod posteljo, opolzki zlomi vzročnosti ter kosi nežno ožgane krave. Razgledan pisec gibkega jezika in priostrenega peresa pač naredi svoje, toda za poteg prave slastnosti na dan je ključno zaslužen tudi prevod dr. Alojza Kodreta. Škoda, da se mu zalomi pri par strokovnih terminih, zlasti računalniških.
Dodaten plus za to precej tanko všečnico je, da ji glede strokovne neoporečnosti ne gre očitati praktično ničesar in da je res privlačna za vsakogar, ki mu je dogajal Vodnik. Če se poljudnoznanstvenim bukvicam mnogokrat zgodi, da postanejo za vsakdanježa bodisi preveč tehnične, bodisi splitvijo na račun poenostavljanja ter posiljenega duhovičenja, se Hanlon pastem uspe izogniti še bolje kot Bryson. S tem ustvari pravi pangalaktični grlorez poljudne literature.

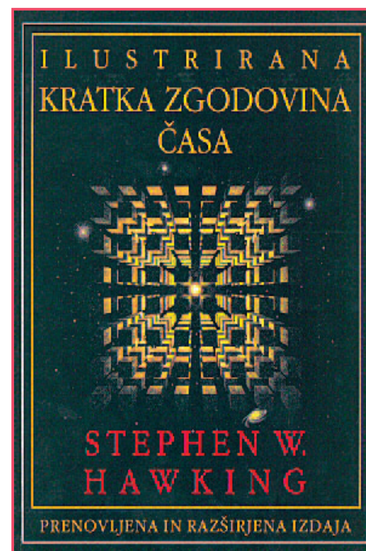


Matt Ridley: Genom



Razprave o genih, predrugačenih jestvinah, kloniranju ter potomstvu iz kataloške prodaje bodo vse pogosteje na tapeti, zato kanijo etično-politični vidiki te pločevinke s črvi doseči epohalne razsežnosti. A s tem se ukvarja Konec človeštva Francisa Fukuyame, dočim Ridleyjev Genom cilja na vse, ki jih zmagoslavni rompompom ob nedavnem razvozlanju človeškega genskega koda ni obšel in bi radi o elegantnosti lastnega recepta izvedeli kaj več.
Knjiga se strukturno navdihuje v našem kariotipu in poglavje nameni vsakemu od 23 parov kromosomov, nakar okrog interesantnosti, ki ždijo na posameznih paličicah nazarensko zvite DNK, ohlapno naprede mnoštvo podatkovja. Hordo vsakdanježem manj znanih genskih bolezni dopolnjujejo zloglasnosti tipa astma in rak, plus izbor provokativnejših tem. Kako je z dedovanjem inteligence, prirojenimi nagoni in vzroki homoseksualnosti? Z vplivom nukleotidov na vedenje in svobodno voljo? Zanimivo, toda treba je povedati, da bukva odločnemu slogu navkljub z rojem nasršenih kratic in ubožno kratkim uvodnim genetskim šnelkursom do laikov ni prijazna. Za udobno branje je priporočljivo absolviranje biologije celice ali biokemije z menija začetnih letnikov katere od naravoslovnih fakultet. Človek s takim predznanjem se bo znašel na domačem terenu in se spotaknil kvečjemu ob par prevajalskih kiksov in graje vreden manko stvarnega kazala, popolni devičniki pa se bodo hudo lovili. Škoda – ta fina knjiga bi širšemu krogu bralstva kojci postala dostopnejša že, če bi jo po zgledu Stephena Hawkinga opremili z bogatim slikovnim gradivom. Trud v tej smeri bi bil še posebej čislan, ker je okvirno razumevanje navodil za uporabo, ki jih naše celice premlevajo znova in znova in nad katere se znanost spravlja s škarjami in lepilom, vse teže pogrešljiv del splošne razgledanosti.

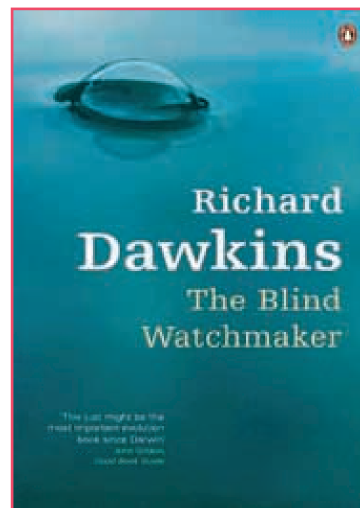
Stephen Hawking: Kratka zgodovina časa



Britanski teoretični fizik Stephen Hawking je najbolj prepoznavna osebnost sodobne znanosti. Dasiravno ga je bolezen priklenila na voziček in ga oropala samostojnosti, mu ni preprečila pomembnih odkritij ter razsvetljevanja širših, na klobasaste enačbe alergičnih množic. Zaradi tega poslanstva piše tudi za Joker, pod psevdonimom Aggressor (izražanje skritih frustracij PRESS). Ne, saj ne.
Konec osemdesetih izdana Kratka zgodovina časa je legenda, katere naslov si sposoja in predrugača nebroj drugih piscev, med drugim Bryson. A hkrati ima knjiga prosluli status 'neprebrane uspešnice', saj mnogo ljudi obupa nekje na tretjini, ko si jamejo kljuko podajati kvantna mehanika in načelo nedoločenosti, okusi kvarkov ter zverinjak virtualnih (anti)delcev. Škoda, saj s tem zamudijo krasne teme o črnih luknjah, velikem poku in črvinah, ki jim je aktualni Lukasov profesor na Cambridgu posvetil svoje življenje. Je pa res, da prav čarobno privlačna kratkost bralstvu najbolj nagaja, saj toliko pomembnih konceptov na relativno skromnem obsegu strani pomeni kompromis z razumljivostjo razlage. Hawkingovo pisanje ima jedrnato samosvoj žar ter se trudi biti jasno in prizemljeno, a mu manjka pedagoškega občutka. Tako skozi nekatere teže dojemljive reči zleti, kot da so samoumevne, bralec pa si reže žile. Toda nekomu s srednješolsko fiziko niti ti deli ne bi smeli toliko zavdati, da bi se mu lobanjska vsebina zdruznila v singularnost; tožbe nad zapletenostjo so rodile čudovito ilustrirano, pred kratkim dodatno poenostavljeno različico; učenjak pa slične teme obdela v slikovitem Vesolju v orehovi lupini. Kdor hoče, bo razumel!
No, danes, ko za osnove kozmologije in vragolije prostora-časa zvemo že zgodaj ter nam okrog glav frčijo super strune, drobne zakrinkane dimenzije in strašljive kompleksnosti bran, ume Kratka zgodovina pustiti presenetljivo benigen vtis. Kdor si želi špehnatejših in gostobesednejših ponazoritev ali ga mika bleščeče zapleteni strunski svet, naj zategadelj da priložnost kateri od knjig Briana Greena. Potem ko je za domače branje prebavil Hawkingovo klasiko, seveda.

Richard Dawkins: The Blind Watchmaker

V času, ko se čez Lužo širi trend kamenjanja Darwina in nauka o evoluciji kot spreminjanja organizmov iz preprostejših v popolnejše, je branje Dawkinsovega Watchmakerja zopet aktualno. Res je, knjiga sramotno ni prevedena v slovenščino, tako da je treba biti opremljen z zelo dobrim znanjem angleščine. In drži, eminentni britanski etolog (etologija je veda o vedenju živali) ter evolucijski teoretik Dawkins ni sorta pisca, ki bi kaj dosti truda vlagal v ugajanje najširšemu bralstvu. Medtem ko Bryson in Hanlon škrabata enostavno in humorno ter znanstvena dejstva oblačita v pliš simpatičnih primerjav, Dawkins svojo bukletino zastavi kot široko predavanje, na katerega je dobro privleči letno zalogo doručka in cisterno radenske. Knjiga sicer ni povsem zamorjena in strokovnjaška, saj se trudi s pisanimi primerjavami, toda v čitanje je treba vložiti nemalo pozornosti, imeti v glavi trdno srednješolsko biološko predznanje in biti pripravljen na vzporedno študiranje referenčnih knjig. A trud in elitizem sta poplačana, saj The Blind Watchmaker, prvič izdan leta 1986, ni zaman eno najbolj čislanih ter prelomnih poljudnoznanstvenih del. Z močnimi argumenti, ki jim je težko oporekati oziroma ki te vsaj pripravijo do iskanja drugih vidikov, Dawkins samozavestno oriše evolucijo kot edino teorijo, ki lahko reši skrivnost našega obstoja. Naravna selekcija – slepi, nezavedni, samodejni, toda nenaključni proces, ki ga je razkril Darwin – je po avtorjevo odgovor na to že kar filozofsko pitalico. Vehementno se loti neverjetnosti tega, da bi nekaj tako kompleksnega, kot je življenje, ustvarilo nadbitje, ki mu rečemo Bog, in čitavca podrobno ter neumorno vodi k nasprotju, ki se glasi: "Bitje, ki je lahko ustvarilo tako organizirano zapletenost, kot krasi svet, bodisi z enim samim dejanjem, bodisi z vodenjem evolucije, je moralo biti samo po sebi neznansko kompleksno." Kako je torej nastalo, če ne z evolucijo? In tako nazaj, skozi prostor in čas. Vredno premisleka – še bolj pa branja!





FLETNE POPOLETNE CENE









PRILOŽNOSTNI TATTOO

IZJEMNA PONUDBA IN ENOSTAVNO NAROČANJE










tatattoo

www.tatattoo.info







Vabimo vas, da nam, na naročniško številko **051 60 22 30**, z navadnim SMS-om sporočite svoje ime, priimek in naslov, kamor želite **brezplačno** prejeti TATATTOO katalog s celotno ponudbo in **1x tattoo** iz zbirke MINI BREEZE



Naročnik oglasa: Lipus d.o.o. pp 62, 5220 Tolmin

Birokracija

Nimam pojma, koliko časa že čakam, ampak začenja me resno skrbeti. Vrsta pred mano se vije v neskončnost in hrup je neznosen, tip pred mano pa smrdi. Ne vem, ali je to kaka čudna alkoholna pijača ali se je usral v hlače. Pa še čisto suh je in stalno pokašljuje.
»A ne bi raje pustili času čas?« mu rečem.
Obrne se, me pogleda s krvavimi očmi in zarenči: »Ne dam ti mojega mesta, pizdun.«
Zavzdihnem in začnem misliti na Marto ter na najino hčerko, katere ime sem že skorajda pozabil, tako malo je doma. Marti je vseeno, pravi, da tako ali tako nimava dovolj denarja, da bi jo redila. Spomnim se let, ko je bila še majhna in nebogljena, ko sem jo pestoval in ji dopovedoval, da bo vse v redu. Ampak še sam temu nisem verjel, celo takrat ne. Kaj šele danes, v tej vrsti.
Začutim bolečino v roki.
»Daj, stari, oprosti za prej ... Daj, spusti me,« pravim skozi stisnjene zobe in ga potrepljam po ramenu. Sploh ne trzne. Nekajkrat globoko vdihnem in bolje je, vendar čutim, da ni vse v redu. Pogledam na velikansko uro, ki visi nad nami in nas opominja na to, da čas obstaja tudi za nas ter da mu ne bomo tako lahko pobegnili. Zvok tipkovnic in brnenje neskončnega števila računalnikov pa me spomni na birokracijo. Vse okoli mene je, praktično utelešena. Vedno sem si jo predstavljal kot ogabno, debelo staro baburo z zadahom po čebuli. Ta domislica se mi zdi zabavna in sam pri sebi se zahahljam.

* * *

»Kaj je tako smešno?« reče ženski glas za mano.
Obrnem se in vame strmi mlado dekle z očmi velikosti ponvice za palačinke. Šobi ustnice in med prsti stiska neprižgano cigareto.
»A veš, da zaradi tega dobiš dosti manj?« pomignem proti čiku.
»Boli me kurac, nisem tukaj zaradi denarja,« reče.
»A ga daš meni?« jo vprašam.
Skomigne z rameni: »Če mi poveš, kaj je bilo smešno. Rada bi se vsaj malce hahljala v teh zadnjih urah.«
»Pa saj imaš tega,« rečem in pomignem proti drobnemu, kontejnerju podobnemu robotu.
»Njegove šale sem že vse slišala,« pravi. »Preden sem do konca zbrala papirje, sem dvakrat prespala na tem hodniku.«
»Jaz tudi,« ji odvrnem. V roki stiskam kup listov, pravilno izpolnjenih. Prelagam jih iz ene roke v drugo, da jih ne zmoči pot, ki mi mezi iz dlani.
»No, povej to smešno stvar že enkrat,« zahteva.
»Se spomniš, da so človeški vrsti še pred časom napovedovali izumrtje?« vprašam. »Poglej nas zdaj. Po vojni smo se od strahu fukali vsepoprek in zapolnili svet do zadnjega kotička. Preveč nas je. A ni to smešno?«
»To je pa še dosti slabše kot tisti pofukani kontejner od robota,« reče in se obrne stran.
Vrsta se začne počasi premikati dalje.

* * *

Ko sem Marti povedal, kaj nameravam, ni odreagirala. Gledala je televizijo, prikimala in povlekla iz cigarete.
»Vsaka cigareta vas stane deset minut življenja,« je rekla cigareta.
»Vem, hvala,« je odgovorila Marta.
»Torej se zavedate, da so cigarete škodljive in da lahko njih kajenje vodi v prezgodnjo smrt zaradi različnih s kajenjem povezanih bolezni?« je vprašala cigareta.
»Vem, hvala,« je zamomljala Marta.
»Ponovite odgovor bolj razločno,« je rekla cigareta.
»Vem, hvala,« je razločno rekla Marta.
»Kadite dalje,« je rekla cigareta.
Rad sem jo imel. Ko sva se poročila, je med nama vladala strast, ki je bila v naši povojni generaciji povsod prisotna. Delala sva otroke kot po tekočem traku. Ampak ko nama je zmanjkalo denarja, so pobegnili od hiše ali umrli zaradi novodobnih bolezni. Ostala nama je samo še hčerka, ki je od strahu pred usodo sploh nisva imenovala. Čudno vraževerje, res. Pa je vseeno pobegnila. Samo vsake toliko je prišla nazaj – takrat mi je čez noč zmanjkalo denarja v denarnici. In zdelo se mi je vredno storiti to zanjo. Njenega obraza sem se spomnil le medlo, toda tega, kako sem jo učil skakati čez kolebnico, ko je bila majhna ... Tega sem se dobro spomnil. Morda, sem si rekel, morda bo ostala živa, če je jaz ne pozabim. In če ji preskrbim denar, seveda. Za zdravljenje svoje bolezni pa nisem imel denarja. Absurdno, ampak tak je sistem.
»Grem,« sem rekel Marti. »Denar ti bodo poslali. Ne pozabi ji ga dati, ko naslednjič pride.«
»Rada te imam,« je rekla Marta in dalje gledala teve. Saj bi ji ga ugasnil, ampak za rojstni dan sem ji kupil nevro povezavo. Če se televizor izključi, Marta umre.
Poljubil sem jo na lice in odšel.

* * *

Res težko diham. Srce noče več sodelovati, a moram ga prisiliti. Pred mano je le še tisti suhec, ki hrope za pultom in kašlja kri na okence birokratinje. Ta stoično čaka, da se tip pomiri.
»Samo še tukaj podpišite, potem pa skozi leva vrata na koncu hodnika,« pravi.
Suhec naškreblja podpis, zajoka od olajšanja in se opoteče proti velikim belim vratom. Celo roke iztegne, kot da jih bo objel.
Stopim k okencu in s prsti pobrišem kri, da uslužbenko bolje vidim.
»Papirje, prosim,« reče.
Dam ji papirje in stisnem pesti. Zdaj me res že boli. Srce postane neodvisno od mojega telesa. Moram zdržati. Samo še malo.
»Kaj pa tole?« me pogleda.
»Kaj?« vprašam in s težavo preberem mesto na pogodbi, ki mi ga pokaže s prstom.
»Razlog za nadzorovano izvršitev samomora.«
»A ni napisan?«
»Da,« reče. »Ampak kot razlog ne morete navesti 'Ker hočem hčerki omogočiti boljšo prihodnost.' To nas lahko stane milijone zaradi tožb raznih organizacij. Razlog mora biti izrazito osebne narave in se mora dotikati edino vas samega. Še enkrat izpolnite,« izjavi in mi pomoli papirje.
»Pa saj je vse prav,« izdavim in zakašljam. Pred očmi se mi megli. »Napisal sem, da se strinjam z evtanazijo, da prodam telo v namen trga z organi, vse je tu, črno na belem ... Zakaj potrebujete razlog ...«
»Razlog, gospod, je najpomembnejši,« hladno pove. »Mene ne zanima, za kaj v resnici potrebujete denar. Toda če ostane na pogodbi vaš razlog, nas bodo tožili. In tega si ne moremo privoščiti. Napišite recimo 'Ker sem bolan', ali pa 'Ker me je žena zapustila.' Razlog mora biti vaš, oseben. Svobodna volja brez zunanjih vplivov. Mi se izognemo tožbi, vi prodate svoje telo in dobite denar. Zadeva rešena.«
»Prosim vas ... Prosim ... Drugače se bom sam ubil ...« šepnem in se opotečem.
»Dobro veste, da je samomor brez nadzora kaznivo dejanje, za katerega oglobimo vašo družino. Na vašem mestu ne bi poskušala. Še enkrat izpolnite, naslednji prosiiiiim,« zacvili. Padem na hrbet in počasi tonem v temo. Najprej se nihče ne zmeni zame, nato pa se nad menoj prikaže suha postava. Ne vidim je razločno, a vseeno prepoznam par čudovitih, gromozanskih oči.
»Pridi, ati,« reče. Začne me vleči proti vratom. Pred očmi mi poplesava, zvok dobi čudno, nizko frekvenco.
»Ko sem poslušala pogovor, sem izpolnila rezervne kopije zate. Tvoj podpis znam ponarediti že od nekdaj.«
Potrka in slišim vrata, kako so odprejo.
»Lepo od tebe,« reče. »Denar res potrebujem.«
»Ti ... samo ... nadaljuj ...« ji šepnem. »Imaš ... še tistega fanta?«
»Ravno prejšnji teden sem prodala maternico,« pove. »Za pol cene so mi jo odkupili, ker sem pač kadilka. Si moreš misliti?«
Močne roke me zgrabijo in me povlečejo skozi vrata, ki se počasi zapirajo za mano.
»Adijo, oči,« zakliče. »Pa hvala.«

StricBedanc

JOKER
PAST ZA POLHE Z VZMETJO
VRSTA BRALNIKA, FLATBED SCANNER
MESTO V ITAL. POKRAJINI TERAMO
MESTO V ANDALUZIJI, ŠPANIJA
VINO S TINKTURO IZ KININOVCA
NADAV
ZLITINA ZA SPAJANJE KOVINSKIH DELOV
PRVI MIKRORAČUNALNIK
LEDENIŠKA GROBLJA
OSTER PODALJŠEK PLEVE PRI KLASU
TRIZLOŽNA STOPICA
SREČKO KOSOVEL
DEL ARHAIKA
VITAL AHAČIČ
GRŠKA ČRKA
VITAMIN ANEVRIN
POSUŠENA GROZDNA JAGODA
FILIPINSKI OGNJENIK
ŽENA RIM. BOGA SATURNA
VODNIK
LJUDSTVO V JUŽNI GANI
PLATINA
ZNAMKA ZABAVNE ELEKTRONIKE
BALONAR SLAVKO ŠORN
Ž. IME
PISATELJICA VAŠTE
RADON
ENOTA VELIKOSTI RAČ. POMNILNIKA
ZAVITI OKLEPAJ
avtor ALEKSANDAR SUJDOVIĆ
TEAK
UPORABNIŠKI NAZIV
OBLIKA TEKMOVANJA KOLESARJEV
OBDELOVALNA ENOTA
ENOTA ZA VELIKOST PISAVE
IZRAEL
RADO ČASL
VOJAŠKI SPOPAD
VIR SVETLOBE
KRNICA
LIDIJA OSTERC
STROJ ZA RAVNANJE
IZDELOVALEC MIKROPROCESORJEV
LILI NOVY
NEM. REKA MAJNA
NOTARJEV URAD
LETOVIŠČE PRI OPATIJI
KAREL
ZNAMKA PRINTERJEV
AM. FILM. IGRALKA CLAYBURGH
STAVBA ZA POBIR. MITNINE
TRZLJAJ
ORIENT. SUKNO
BARVA KOŽE
DVOJIŠKI VMESNIK ZA PROGRAME
MOKA IZ GOMOLJEV MANIOKA
VOLNENA TKANINA
GOTSKI SLOG
ŠTRIK
DIVJA MAČKA
GR. MIT. JUNAK
VRSTA PREMICE
GROF (ITALIJ.)
POŠTNI OBRAZEC
CHAPLINOVA ŽENA
ANTON KOLAR
AZIJSKO LJUDSTVO, AINUJCI
JUDOVSKI MESEC
NAŠ PESNIK (JOŽE)
SL. GLED. IGRALKA (VERA)
ČEBELI PODOBNA ŽUŽELKA
MOŠKI V MOLITVI
KOREJSKI DENAR
FR. SKLAD. (FRANCIS.)
HOKEJIST (BOBBY)
INDIJ
SL. PRAVNIK (PAVEL)
NEVENKA SEDLAR
IZOTOP TORIJA
NADA
DRŽAVA V ZDA (SAINT PAUL)
REKA V BOSNI
PODATKOVNO OMREŽJE
PRESKAKOVANJE ZAPREK S KONJI

Pravilno geslo prejšnje kražke je bilo kakopak TOMMYGUN. Razen nekoga, ki je napisal stoenka, ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajočo besedo, napisano od vas na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Matej Žalar iz Ptuja (Onimusha 3),
Tilen Šubic iz Škofje loke (Gabriel Knight 3),
Tadej Baučar iz Ljubljane (NFS Most Wanted).

Nagrade:
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.



V Sloveniji imamo novega uradnega razpečevalca lego kock, firmo WGT. Ker je Joker idealen medij za igrače, saj ga čitajo (in delajo) mali ter veliki otroci, je promocijska nagradna igra na mestu. To pot ne bomo talali bioniclov, marveč komplete na temo Vojne zvezd. Žal med nagradami ni ekskluzivnih setov imperialnega rušilca, kravatnega vojščaka in Zvezde smrti – slika je samo zato, da je kviznik bolj privlačen (če bi bili, bi se med izžrebanci pojavil Jaka Racman in Račjegrada, naša pisarna pa bi po naključju dobila novo pridobitev, he he). Ampak Lego je izdal več kot sto kompletov po tej filmski licenci, tako da pestrosti ne manjka. Podarili bomo šest njih, seveda pa ne gre brez poznavanja tematike v nulo. Odgovorite na pitalice, zapišite rešitev na priloženi kartonček, nakar le-tega založite in na vse skupaj pozabite. Naš interni pravilnik namreč veli, da v primeru neprispelih odgovorov vse lego kocke zadržimo sami.

Avtomobilske nagrade bodo uporabljali:
Sergej Hiti iz Ljubljane (programabilen mežikajoč govoreč avtoček), Tine Horvat iz Mengša (blazina in mali avtočič), Tilen Mokič iz Kranja (frotirka in obesek), Črt Blažko iz Ljubljane (senčnik za avto in budilka), Boštjan Ambrožič iz Ribnice (budilka in avtoček), Tilen Gaber iz Ljubečne (ročna ura), Alan Rijavec iz Renč (budilka in obesek).

Rešitev je bila AUSPUH.

Kakšen odzadnji pomen ima beseda lego?
š) Sestavil, razstavil, pospravil.
č) Lepo se igraj.
ž) Raca, ki ima dežnik.

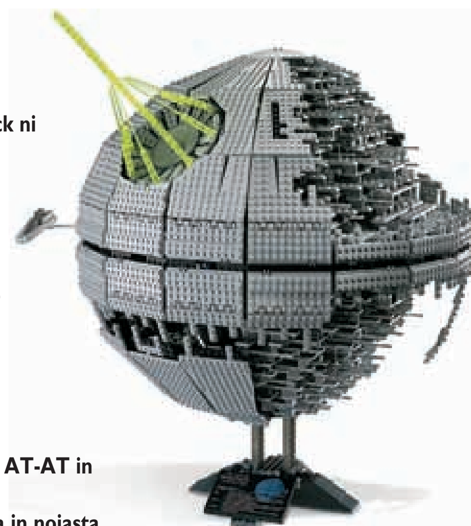
Kdaj se je rodil mali legoidni možicelj?
v) leta 1969
u) leta 1978
z) leta 1986

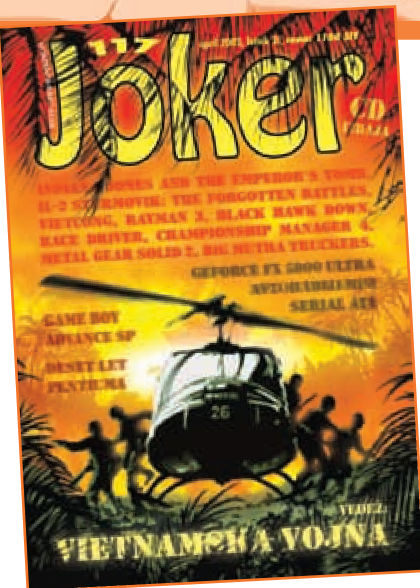
Katera serija lego kock ni obstajala?
e) Jack Stone
i) Fabuland
b) Ponchoville

Kdo ima glavno vlogo v špilu Lego Island?
g) Nick Brick
n) Brickster
a) Pepper Roni

Kaj sta v Vojni zvezd AT-AT in AT-ST?
k) imperialna slonasta in nojasta hodeča oklepnika
u) uporniška vsemirska lovca
l) mrzla bratranca od R2-D2

Prihaja računalniška igra Lego Star Wars 2. Od kod bo črpala vsebino?
b) iz Tretje epizode
l) iz dogodkov med Tretjo in Četrto epizodo
a) iz izvirne trilogije





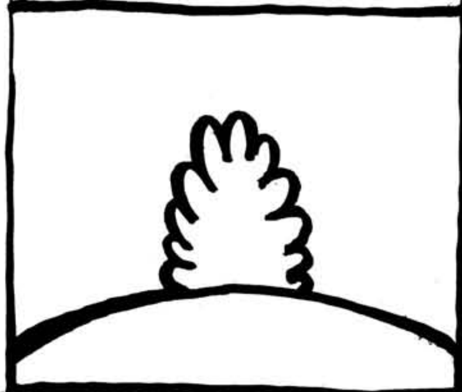
PuBIX oWnZ yOO oLL!

Aprila 2003 se je iznenada od nikoder pojavil komunistično-teroristični grupoid, oklican PuBIX, katerega uvodno dejanje je bilo zavzetje in izmaličenje Jokerjeve spletne strani na prvega v dotičnem mesecu. Krik groze se je razlegel iz grl hudega sluteče množice, ko ji je bila predočena znamenita zadnja plat proslavljenega tejkrja. Nič bolje ni bilo oni dan na mnenjalniku (tedaj še brez trojke), ki je bil preimenovan v menjalnik wareza. Ja, lep ajmoht so nam zakuhali tele Sramkarji.

117. Joker je bil vsesortno bogat. Otvoril ga je naftno-buševsko-iraško kritičen uvodnjak, ki je razmišljanje modro zaključil, da je za vse prilike in neprilike na Bližnjem vzhodu kriv nesposobni Goljat, ki se ni izmaknil kamnu Davidove prače, s čimer bi Filistejci zagotovo zmleli sile božjega ljudstva ter obrnili tok zgodovine. Družbeno kritičen je bil takisto vedež o vietnamski vojni, znanem, a ne tudi poznanem spopadu. Ravno zaradi vseh aktualnih dogodkov je obnovitev znanja na mestu: stranka, artikel 780. Povod za zgodovinski članek je bila takratna izdaja Vietconga (85), ki bi bil ob odsotnosti mukotrpnega in duhamornega plazenja po krtovi deželi najodličnejša vojaška izkušnja. Slično prav dobri, a ne nadmočni so bili drugi Race Driver (82), Indiana Jones and the Emperor's Tomb (82), Rayman 3 (86) in Metal Gear Solid 2 (84), dočim sta oceni 90 dobila Championship Manager 4 ter simulacija pranja perila IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles.
Stestisirali smo v onem času gejmboja sam' pejmo (SP), za katerega je Sneti zapisal, da je ena najbolj kul in fensi igrač, kar jih lahko kupiš. Enako je veljalo za geforca FX (5), ki je v najnabritejši inačici veljal 170 jurz. Enkrat takrat so prav tako postali dobavljivi trdi diski na vodilu SATA, kar smo kajpak da na dolgo in široko popisali. A kaj nam pomagajo elegantnejše žičke za diske, ko imamo še vedno tiste prazgodovinske, široke, nepraktične kable za optične pogone? Enot DVD s priključkom SATA domala ni za dobiti. Pisali smo še o desetletju Intelove blagovne znamke pentium, ki je bila spočeta 22. marca 1993, o CeBitu, na katerem so premierno pokazali modr'-žarkovno tehnologijo, o prvi jati avtoradiev na MP3 in o tonah odpadkov, ki jih proizvede računalniška industrija (dotični vedež je na stranki pod cifro 779).
Vsekakor je v Jokerju 117 veliko prahu dvignila najava naše kvartaško-figuratívne igre Adijo, bedaki (stranka, 778). V promocijski namen smo celo priložili dve karti. Marsikdo je štacunam težil, kdaj bo špil na voljo. Hi hi!



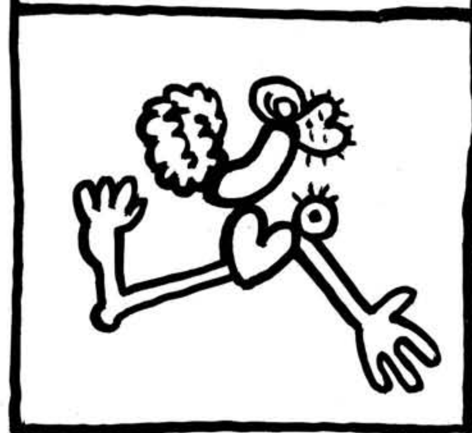
GRM ① –
NIŽJA LESNATA RASTLINA ②, KI SE ŽE PRI TLEH MOČNO RAZRAŠČA.



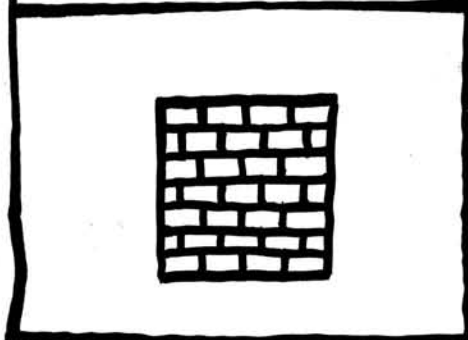
RASTLINA ② –
ORGANIZEM ③, NAVADNO Z LISTI, CVETI IN KORENINAMI.



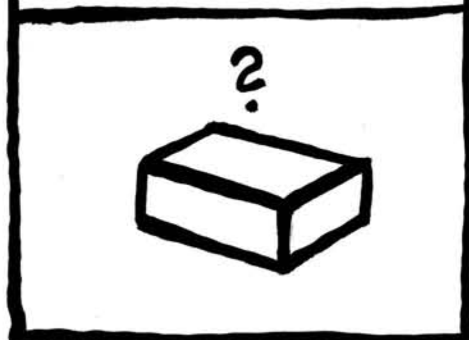
ORGANIZEM ③ –
SKUPEK ④ ORGANOV, KI SESTAVLJAJO ŽIVO BITJE



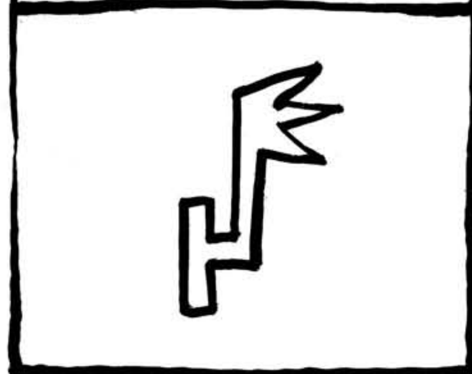
SKUPEK ④ –
KAR JE IZ VEČ SKUPAJ STOJEČIH, SE NAHAJAJOČIH STVARI ⑤, KI TVORIJO CELOTO



STVAR ⑤ –
KAR JE, OBSTAJA, ALI SE MISLI, DA JE, OBSTAJA ⑥, IN SE POJMUJE KOT ENOTA



OBSTAJATI ⑥ –
BITI MATERIALNO ALI DUHOVNO NAVZOČ V STVARNOSTI ⑦

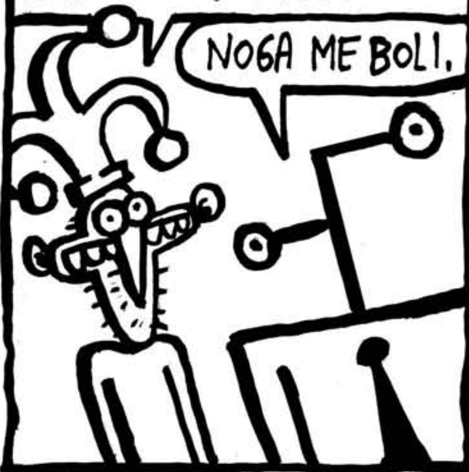


STVARNOST ⑦ –
CELOTA VSEGA, KAR JE, OBSTAJA ⑥



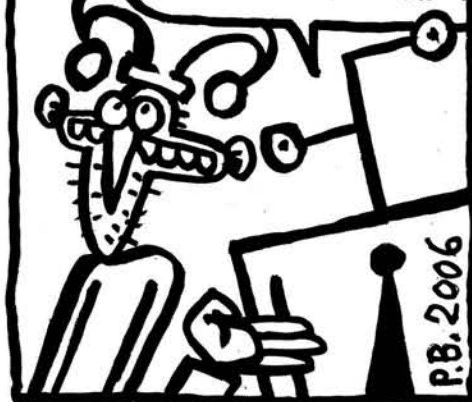
STVARNOST JE VSE, KAR JE MATERIALNO ALI DUHOVNO NAVZOČE V STVARNOSTI.

NOGA ME BOLI.



KAJ JE POTEMTAKEM GRM?

POTEMTAKEM IZRAŽA VZROČNO-SKLEPNO RAZMERJE.





STAR WARS II

THE ORIGINAL TRILOGY

Joker

